ПОЛНОЕ И ИСЧЕРПЫВАЮЩЕЕ РУКОВОДСТВО MINECRAFT

В КОНЦЕ КНИГИ ВЫ НАЙДЕТЕ УНИКАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО ПО КРАФТУ ВСЕХ ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ МОЖНО СОЗДАТЬ В MINECRAFT!

ВСЁ, ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

STEPHEN O'BRIEN

THE ULTIMATE PLAYER'S GUIDE TO MINECRAFT

ПОЛНОЕ И ИСЧЕРПЫВАЮЩЕЕ РУКОВОДСТВО MINECRAFT

СТИВЕН О'БРАЙЕН

ПОЛНОЕ И ИСЧЕРПЫВАЮЩЕЕ РУКОВОДСТВО MINECRAFT

Москва
2015

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
О-23

Stephen O'Brien

THE ULTIMATE PLAYER'S GUIDE TO MINECRAFT

Authorized translation from the English language edition, entitled THE ULTIMATE PLAYER'S GUIDE TO MINECRAFT, 1st Edition$ ISBN 0789752239; by O'BRIEN, STEPHEN; published by Pearson Education, Inc, publishing as QUE Publishing/ Copyright © 2014 by Pearson Educatoin, Inc. All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by ane information storage retrieval system , without permission from Pearson Education, Inc. Russian language edition published by Eksmo Publishers, under an agreement with EKSMO License Limited. Copyright ©2015

О'Брайен, Стивен.

О-23 Minecraft. Полное и исчерпывающее руководство / Стивен О'Брайен ; [пер. с англ. М.А. Райтмана]. — Москва : Издательство «Э», 2015. — 304 с. : ил. — (Подарочные издания. Компьютер).

ISBN 978-5-699-83318-4

Minecraft — это одна из самых полулярных компьютерных игр последних лет. В ней можно добывать ресурсы и сражаться с противниками, придумывать заклинания и создавать собственные миры. Это не просто игра, это жизнь.

Наше руководство станет отличным помощником в процессе постижения тайн игры. С его помощью вы достигнете небывалых успехов!

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-699-83318-4

© Райтман М.А., перевод на русский язык, 2014
© Оформление. ООО «Издательство «Э», 2015

Оглавление

Об авторе 10
Посвящение 10
Благодарности 10

Введение 11
Содержание этой книги 12
Как использовать эту книгу 14
Рецепты крафта 14

Глава 1. Начало работы 15
Регистрация и загрузка 15
Регистрация учетной записи Mojang 16
Приобретение игры Minecraft 18
Запуск игры Minecraft 20
Начало новой игры 22
Выбор стиля генерации мира 24
Режимы одиночной игры 25
Создание мира с помощью зерна 26
Элементы управления 27
Подведение итогов 28

Глава 2. Выживание в первую ночь 30
Выживание и процветание 30
Направляйтесь к деревьям 32
Использование инвентаря 34
Создание верстака 36
Давайте создадим несколько инструментов 38
Создание укрытия 40
Печь — это ваш друг 45
Да будет свет! 46
Создание кровати 48
Подведение итогов 51

Глава 3. Сбор ресурсов 52
Знакомство с индикатором HUD 52
Совершенствование инструментов 56
Сундуки: Обеспечьте сохранность своих вещей 59
Избегайте монстров 60

Управление уровнем голода 62
Ваша миссия: еда, ресурсы и разведка 64
Еда на бегу 66
Поиск места для строительства 67
Инвентарь в творческом режиме 70
Подведение итогов 72

Глава 4. Разработка шахты 73
Копай, мой друг 73
Описание слоев 75
Озера лавы и другие ловушки 77
Спуск на 11 слой 78
Спуск по лестнице 2×1 78
Прямая ступенчатая лестница 80
Винтовая лестница 80
Схемы быстрой и эффективной разработки шахты 82
Обеспечение безопасности во время разработки шахты 84
Подведение итогов 85

Глава 5. Школа боевых искусств 86
Знакомство с представителями зверинца 87
Зомби 87
Пауки 89
Скелеты 90
Пещерные пауки 91
Наездники 92
Криперы 92
Слизни 93
Странники Края 94
Свинозомби (зомби-свиночеловек) 94
Мобы-охранники 95
Снеговики 95
Железные големы 96
Оружие и броня 97
Создание меча 98
Луки и стрелы 98
Броня 101
Покрасьте кожу 103
Подведение итогов 104

Глава 6. Земледелие 105
Выбор сельскохозяйственной культуры 105
Создание фермы 108
Автоматизированные фермы 114
Создание поршневого комбайна 118

Сбор урожая с помощью липких поршней 120
Создание водного комбайна 121
Сбор других культур 123
Подведение итогов 125

Глава 7. Приручение мобов 126
Создание ферм и работа с дружелюбными мобами 126
Использование поводков 129
Разведение животных 130
Укрощение и езда на лошадях, ослах и многом другом 131
Броня для лошади 133
Погрузка 134
Езда на свиньях 134
Рыбалка 134
Подведение итогов 136

Глава 8. Творческое строительство 137
Покидая пещеру 137
Раскройте в себе декоратора интерьеров 140
Подводное строительство 147
Защита периметра 153
Выкопайте ров 153
Ловушки для мобов 155
Толстый, как кирпич 156
Подведение итогов 157

Глава 9. Красный камень, рельсы и многое другое 158
Красный камень: руководство для начинающих 159
Источники питания 160
Красная проводка 164
Блоки, к которым подается энергия 166
Модификаторы 168
Повторители 168
Компараторы 170
Устройства вывода 171
Автоматические двери 174
Вертикально подающийся ток 180
Расширенные схемы 181
Вентили отрицания NOT (инверторы) 181
Вентили дизъюнкции OR или любая подача энергии подойдет 182
Вентиль конъюнкции AND, двойная истина 183
Циклы повторителя 184
Железнодорожный транспорт 185
Отправляемся в путешествие по Minecraft 186
Передвижение по рельсам 189

Постройка путей и станций 191
Т-образные перекрестки 192
Промежуточные станции 193
Пару слов о воронках 194
Подведение итогов 195

Глава 10. Зачаровывание, ковка и зельеварение 196
Хитрости зачаровывания 196
Создание и добыча обсидиана 198
Крафт книг 200
Наложение чар 201
Улучшение возможностей зачаровывания с помощью книжных шкафов 203
Как заработать опыт и распорядиться им 204
Прокачайте свое оружие 205
Зачаруйте броню 206
Усовершенствуйте инструменты 207
Поработайте с наковальней 208
Зельеварение 210
Приготовление зелья 212
Улучшение зелий 214
Подведение итогов 216

Глава 11. Деревни и другие структуры 217
Деревенская жизнь 217
Изумрудный город: ваш пропуск к торговле 220
Скрытые храмы и другие структуры 222
Храмы в пустыне 223
Храмы в джунглях 224
Хижина ведьмы 224
Сокровищницы 225
Заброшенные шахты 226
Крепости 226
Адские крепости 227
Создание карты, или Туда и обратно 227
Изготовление часов 229
Подведение итогов 230

Глава 12. Двигаемся дальше: Нижний мир и Край 231
Другие измерения 231
Как попасть в Нижний мир 234
Магия порталов 236
Выживание в Адской крепости 239
Мобы Нижнего мира 240

Конец игры 242
Поиск крепости 243
Как победить Дракона Края 246
Подведение итогов 249

Глава 13. Моды и сетевая игра 250
Персонализация персонажа 250
Измените свою внешность 251
Редакторы скинов для игры Minecraft 252
Пакеты ресурсов: Измените свой мир 254
Не забудьте о модах 257
Установка модов через Forge 258
Too Many Items 260
More Explosives 261
Super Heroes 261
REI's MiniMap 262
Legendary Beasts 262
More Mobs 263
Многопользовательское безумие 264
Игра по локальной сети 265
Подключение к серверу 266
Создание и настройка собственного сетевого сервера 268
Подведение итогов 271

Сборник рецептов крафта 272
Основные рецепты 273
Полезные инструменты 274
Оружие и защита 276
Пища и сопутствующие предметы 278
Механизмы и красный камень 280
Транспорт 283
Строительство 284
Декоративные предметы и прочее 287
Наложение чар и приготовление зелий 290
Цвета и красители 291
Фейерверки 293

Предметный указатель 295

Об авторе

Австралийский писатель и предприниматель Стивен О'Брайан в настоящее время живет в Сиднее после многих лет, проведенных в Кремниевой долине. Он — автор 27 книг, в том числе нескольких бестселлеров, выпущенных такими издательствами, как Prentice-Hall и Que. Он играл в игру Minecraft с первых дней ее существования и по-прежнему поражается беспрецедентными возможностями для творчества, которые она предоставляет.

Посвящение

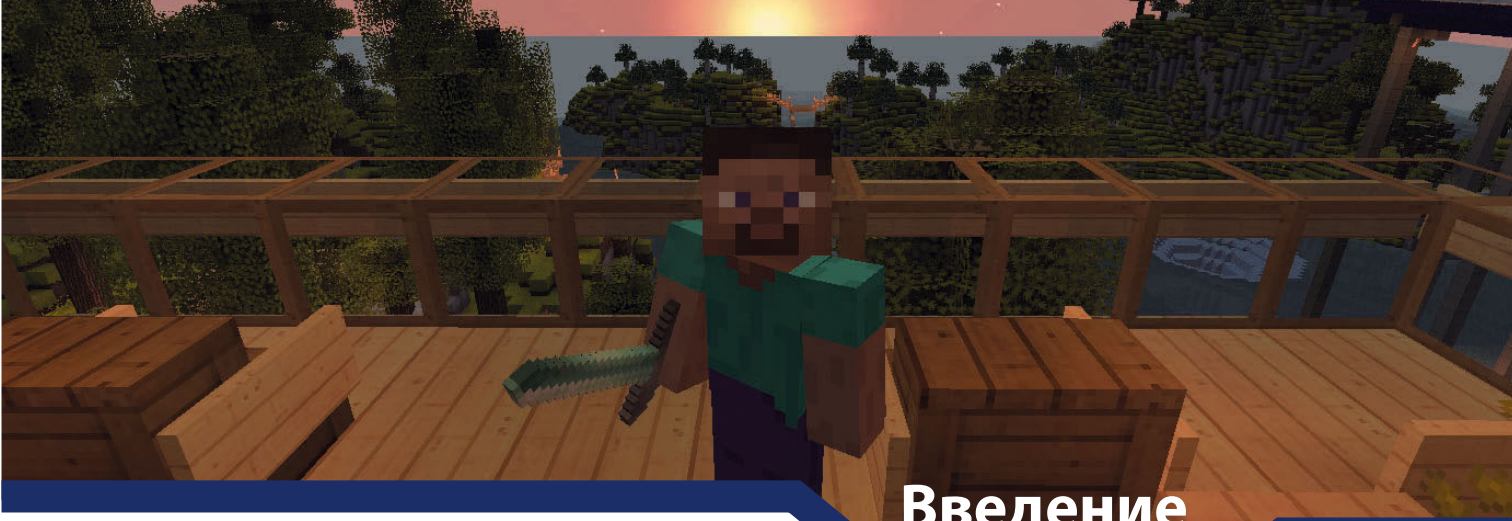
Мике, который в возрасте девяти лет научил своего отца истерически смеяться при виде свиньи, заезжающей на гору в вагонетке. Смейся и люби всегда, мой дорогой мальчик.

Благодарности

Мечтой любого автора является работа с талантливой командой, и я считаю, что моя мечта исполнилась. Я хотел бы поблагодарить Рика Кугена за его отличную работу в качестве руководителя проекта, за редакторскую правку и всегда деликатные напоминания при моем отставании от графика. Рик, я очень рад снова сотрудничать с вами. Сет Керни, благодаря вам эта книга успешно прошла многочисленные этапы издательского процесса. Карен Джилл, я ценю ваше тщательное литературное редактирование и всегда приятную обратную связь. Марк Ширар, вы создали фантастическую обложку и дизайн страницы. Тим Уорнер, спасибо за техническое редактирование, которое не оставило ни одного неосвещенного вопроса.

Написание книги всегда подобно длинному прыжку в темноту, где единственным светом часто являются родные и друзья. Я благодарю вас всех, особенно моего отца, Тони, моих братьев и сестер, Джастина, Адель и Шивон, моего дорогого друга Лору и всех остальных, кто не прекращал поддерживать меня и желать всего самого наилучшего.

И последнее, но не менее важное: спасибо, Эми, за постоянную любовь, поддержку и ободрение.



Введение

Представьте себе, что просыпаетесь однажды утром не в своей мягкой уютной постели, а в странном мире. Небо пересекает квадратное солнце. У вас нет ни инструментов, ни оружия, только голые, узловатые руки. Вы осматриваете пейзаж. Вас окружают холмы и леса. Недалеко мычит корова.

Интуитивно вы пускаетесь на поиски рога изобилия — чего-нибудь, что может оказаться полезным. В каждой второй игре жанра RPG, в которую вы играли, повсюду вокруг вас было множество вещей. Однако здесь эти поиски ни к чему не приводят. Тем не менее в результате случайного нажатия на кнопку мыши в земле появляется яма. Это интересно. Но что это дает? Вы пробуете еще раз. Появляется еще одна яма. Хм.

Вы продолжаете разведку, любуясь разнообразным рельефом, высокими утесами, зелеными лесами и чистыми голубыми озерами. Все это, конечно, приятно для глаз, однако эта Вселенная, кажется, работает по незнакомым для вас законам. Солнце движется по небу слишком быстро, и похоже, что через несколько минут сгустятся сумерки.

Наверняка это не хорошо.

Вы принимаетесь беспорядочно молотить по всему, что попадает вам под руку. Ствол дерева выглядит многообещающе. Ага! На землю падает деревянный блок. Но что с ним делать? Вам еще предстоит это выяснить.

Опускается тьма, раздается таинственный стон. Вдалеке из мрака выходят странные создания и направляются в вашу сторону. Сзади раздается скользкое чавканье. Холод страха ползет по спине.

Вы бежите к основанию ближайшей скалы, прислоняетесь спиной к надежной стене. Подождите-ка. Это пещера? Прекрасно! Последний быстрый рывок, и вы в безопасности.

Темнота становится непроглядной. Вы заходите за выступ, увеличивая расстояние между собой и ужасными существами снаружи. Остановитесь, отдышитесь, посмотрите вокруг.

Вы слышите шипение, словно от горящего фитиля. Резко повернувшись в поисках источника звука, вы замечаете ужасное зеленое лицо. Это последнее, что вы увидите перед тем, как гигантский взрыв унесет вашу жизнь.

Добро пожаловать в Minecraft. Описанный опыт является типичным для миллионов игроков, которые покупают эту игру для всех основных платформ. Minecraft, несомненно, является одной из самых ин-

тересных среди когда-либо созданных игр с открытым концом. Она также является одной из самых беспокойных.

За период с момента, когда я начал играть в эту игру еще в бета-версии, и до сегодняшнего дня игровой процесс Minecraft стал абсолютно великолепным, но трудно доступным.

Прежде чем я даже подумал о написании этой книги, я обнаружил, что данная тема все чаще всплывает в разговорах с разными людьми, начиная с лучшего друга моего девятилетнего сына и старше. Уникальное открытое завершение игры Minecraft представляет огромный интерес для людей всех возрастов. Их уже пятьдесят миллионов, и это число продолжает расти.

Очевидно, что игра Minecraft добилась беспрецедентного успеха для независимого продукта, однако ей не хватало подробного руководства или какой-либо документации подобного рода. И хотя недостатка в интернет-ресурсах нет, как вы объясните игру, где каждый блок подчиняется вашей воле, где рельеф может танцевать под вашу мелодию, где электрическая система может вытворять сумасшедшие вещи, в том числе имитировать работу компьютера, где наложение чар, создание зелий и поиск способа победить финального босса требуют определенных странных шагов и стратегий?

Интернет-сообщество превосходно исправило это упущение, декомпилировав код, чтобы понять и четко задокументировать игровую механику, однако основы часто оказываются погребенными среди сотен тысяч случайных видео об игре Minecraft или скрытыми в документации среди множества энциклопедических подробностей. И кроме всего этого существуют тысячи сайтов, пытающихся заставить вас нажать на рекламное объявление или установить вредоносную программу.

Эта книга призвана заполнить пробел путем объединения всей необходимой ключевой информации. Написанная с точки зрения игрока, она познакомит вас с основами, а затем предоставит всю справочную информацию, рецепты крафта, стратегии и идеи, которые позволят сделать ваш мир Minecraft по-настоящему вашим. Эта книга охватывает все аспекты, начиная со способов выживания в первую ночь и заканчивая хостингом собственного многопользовательского сервера.

Если вы отец или мать и интересуетесь, насколько игра Minecraft подходит вашим детям, имейте в виду, что она так же далека от исключительно потребительского игрового опыта, как старые способы зубрежки от активного обучения путем исследований и открытий. Игра Minecraft развивает воображение и вселяет в игрока жажду понимания того, как сочетаются между собой и развиваются многие из ее аспектов. Лучше всего то, что эта игра подобна одному из тех замечательных фильмов или книг, которые рассчитаны на детей, но развлекают и взрослых на совершенно ином уровне. Играйте в нее вместе, можете даже отключить монстров, используя творческий или мирный режимы, и весело проводите время, играя вместе с детьми в возрасте четырех или пяти лет. Однако я предупреждаю вас, что эта игра вызывает привыкание. Пожалуйста, прерывайте их время от времени.

Независимо от того, кто вы и как играете, вам понравится удивительный, замечательный мир Minecraft. Это будет настоящее путешествие!

Содержание этой книги

Подробные руководства, советы, подсказки и стратегии, содержащиеся в 13 главах, помогут вам выживать и процветать в мире Minecraft. Каждая глава этой книги сосредоточена на одном ключевом

аспекте игры, начиная от простого выживания, и заканчивая строительством империи. Начните максимально эффективно проводить время в своем мире Minecraft уже сегодня:

- Глава 1 содержит ряд шагов, необходимых для загрузки и установки игры Minecraft, а также для начала новой игры и при необходимости использования зерна (сида) при генерации игрового мира.
- Глава 2 предоставляет важное стратегическое руководство по выживанию во время одного из самых сложных периодов в игре Minecraft. Вы узнаете о том, как менее чем за 10 минут игрового времени создать необходимые инструменты и построить свое первое безопасное укрытие.
- Глава 3 поможет вам освоить необходимые операции, научит создавать более совершенные инструменты, хранить ресурсы и находить еду, чтобы предотвратить голод. Вы также узнаете о том, как использовать встроенную систему GPS для поиска обратного пути к дому даже после длительного пребывания вдали от него.
- Глава 4 откроет некоторые из главных секретов игры Minecraft. Вы познакомитесь с самым лучшим способом туннелирования, позволяющим отыскать наибольшее количество ресурсов в кратчайшие сроки. Вы узнаете о необходимых инструментах и о том, в каких слоях вы можете найти все, начиная с железной руды, и заканчивая алмазами.
- Глава 5 научит вас справляться с любым мобом, включая крипера. В этой главе описано все от боя на мечах до доспехов. Вы также узнаете об основных методах защиты периметра для охраны вашего дома.
- Глава 6 поможет вам стать полностью независимым, гарантировать то, что индикатор голода будет оставаться заполненным, а здоровье будет постоянно восстанавливаться. Вы узнаете о том, как с помощью одного блока воды увлажнить 80 блоков сельскохозяйственной земли, а также автоматизировать сбор урожая с помощью нажатия одной кнопки.
- Глава 7 посвящена таким пассивным животным мира Minecraft, предоставляющим вам ценные ресурсы, как куры, свиньи, коровы, лошади и др. Вы научитесь разводить животных, приручать оцелотов для отпугивания криперов, а также скакать верхом на лошади.
- Глава 8 позволит вам раскрыть свой потенциал архитектора. Вы узнаете обо всем, что необходимо для создания грандиозных сооружений и украшения интерьеров, а также о способах использования блоков и предметов мира Minecraft для создания идеального жилища.
- Глава 9 позволит дополнить ваш мир множеством автоматизированных устройств. Контролируйте силу красного камня (Редстоуна), автоматизируйте работу дверей, отправляйте вагонетки на выполнение заданий, стройте станции, остановки и многое другое.
- Глава 10 позволит вам вызвать ураган. Произносите заклинания, совершенствуйте свое оружие и броню, а также выполняйте изящное падение с большой высоты.
- Глава 11 является ключом к взаимодействию с другими неигровыми персонажами. Торгуйте, чтобы получить лучшие товары, и раскрывайте секреты храмов игры.
- Глава 12 поможет вам пройти через эти сложные разделы игры. Быстро найдите крепость, возьмите то, что вам нужно, а затем подготовьтесь к встрече с Драконом Края. Это легко, если знать, что нужно делать.

- Глава 13 покажет вам, как настроить игру, начиная с оболочек нового персонажа, и заканчивая модами, которые добавляют множество функциональных возможностей. Попутно вы также узнаете о том, как получить доступ к многопользовательской игре и создать постоянный мир на своем сервере для семьи и друзей.

Как использовать эту книгу

В этой книге вам встретятся врезки, которые я назвал «Примечаниями», «Советами» и «Предостережениями».

ПРИМЕЧАНИЕ

Примечания содержат вспомогательные фрагменты информации, которые являются полезными, но не имеют решающего значения. Часто они являются просто интересными дополнениями.

СОВЕТ

Советы предоставляют полезную информацию для решения конкретной проблемы.

ВНИМАНИЕ

Предостережения предупреждают вас о возможных сложностях и подводных камнях. Не игнорируйте их!

Рецепты крафта

В этой книге вам также встретятся рецепты крафта. Я включил в текст реальные ингредиенты (компоненты) рецептов крафта, поэтому вы можете использовать их для создания соответствующих предметов, как показано далее на примере деревянной кирки. Это легко, и вы удивитесь, как быстро вы сможете создавать их после некоторой тренировки.

1

Начало работы

В этой главе

- Зарегистрируйте, купите и установите игру Minecraft на выбранную вами платформу.
- Выберите режим Minecraft в зависимости от того, предпочитаете ли вы мирное существование или хотите, чтобы опасных монстров было много.
- Станьте мастером терраформирования! Управляйте процессом генерации своего мира с помощью зерна и других доступных возможностей.
- Запутались в элементах управления? Обратитесь к полному списку.

Мир Minecraft — удивительное место. Это не просто игра, а целый мир пиксельных возможностей — невероятная трехмерная сетка из блоков, ресурсов, существ, монстров и ловушек. В Minecraft предусмотрено несколько стилей игры, от безопасного свободного режима «Творчество» до сложного режима «Выживание» и многопользовательского режима «Приключение».

В этой главе вы узнаете, как зарегистрировать, загрузить и установить игру Minecraft, получите полное описание различных режимов игры, познакомитесь с процессом генерации мира, а также научитесь управлять своим персонажем.

Регистрация и загрузка

Игра Minecraft доставляет огромное удовольствие и, несомненно, надолго вас займет. Однако прежде чем вы сможете погрузиться в этот мир, необходимо выполнить несколько действий. Вам нужно создать учетную запись на сайте создателя игры, компании Mojang, приобрести лицензию и, конечно, установить программное обеспечение. Это займет всего несколько минут, однако если вы уже выполнили все эти действия, можете смело переходить к следующему разделу этой главы.

Прежде чем начать, имейте в виду, что игра Minecraft доступна в нескольких различных версиях, включая бесплатную демоверсию, которая будет работать в течение примерно 100 минут, что экви-

валентно 5 циклам день/ночь в Minecraft, вы можете играть в браузере, если у вас установлена Java. (Если библиотека Java не установлена, перейдите на сайт **java.com/ru/**, чтобы ее установить).

Для операционной системы iOS и Android также существует компактное издание Minecraft: Pocket Edition, а издание Minecraft: Xbox 360 Edition доступно через сервис Xbox Live Marketplace, а также в качестве обычного установочного диска для Xbox. Эта книга посвящена в первую очередь версии, которую вы можете скачать на свой ПК (v1.7.10), поскольку на момент написания книги эта версия обеспечивала наиболее полный игровой опыт Minecraft.

Издание Xbox 360 Edition быстро набирает популярность, однако не содержит некоторых функций, в то время как издание Xbox One обещает ряд улучшений благодаря более мощному аппаратному обеспечению этой системы.

Также существует версия для крошечного компьютера Raspberry Pi, однако она не содержит большинства основных функциональных возможностей игры.

ПРИМЕЧАНИЕ

Технические подробности

В этой книге я буду использовать термин «ПК» для обозначения любого персонального компьютера под управлением операционной системы Microsoft Windows, OS X или любой версии Linux. Основное аппаратное требование заключается в том, что видеокарта должна поддерживать аппаратное ускорение OpenGL. Поскольку в настоящее время практически каждая видеокарта предусматривает данную функцию, установка игры Minecraft не должна вызвать сложностей даже на ноутбуке с интегрированной графикой. При возникновении проблем, убедитесь в том, что у вас установлен последний релиз Java, и обновите драйвер видеокарты.

ВНИМАНИЕ

Возможные проблемы при использовании демоверсии

Использование демоверсии Minecraft 1.5x в браузере может быть несколько проблематичным в зависимости от конфигурации вашего компьютера, особенно в случае с компьютерами Mac. Эти сложности касаются только демоверсии. Решения данных конкретных проблем выходят за рамки этой книги и могут потребовать значительных усилий. Дополнительная информация есть на сайте **www.minecraftwiki.net/wiki/LWJGL**. Кроме того, вы можете найти и другие ресурсы, введя в строку поисковой системы фразу «Minecraft демоверсия Mac».

Регистрация учетной записи Mojang

За исключением версий для Xbox и iOS, вы должны будете зарегистрировать учетную запись перед использованием демоверсии или покупкой игры. Этот процесс не займет много времени, он анало-

гичен регистрации бесплатного аккаунта на любом сайте. Вам также не понадобится вводить платежные данные, если вы хотите использовать демоверсию. Этот процесс несколько отличается от приобретения другого программного обеспечения, поэтому далее я приведу пошаговую инструкцию.

Введите **minecraft.net** в адресную строку своего браузера и щелкните по синей ссылке **Register** в правом верхнем углу экрана, как показано на рис. 1.1.

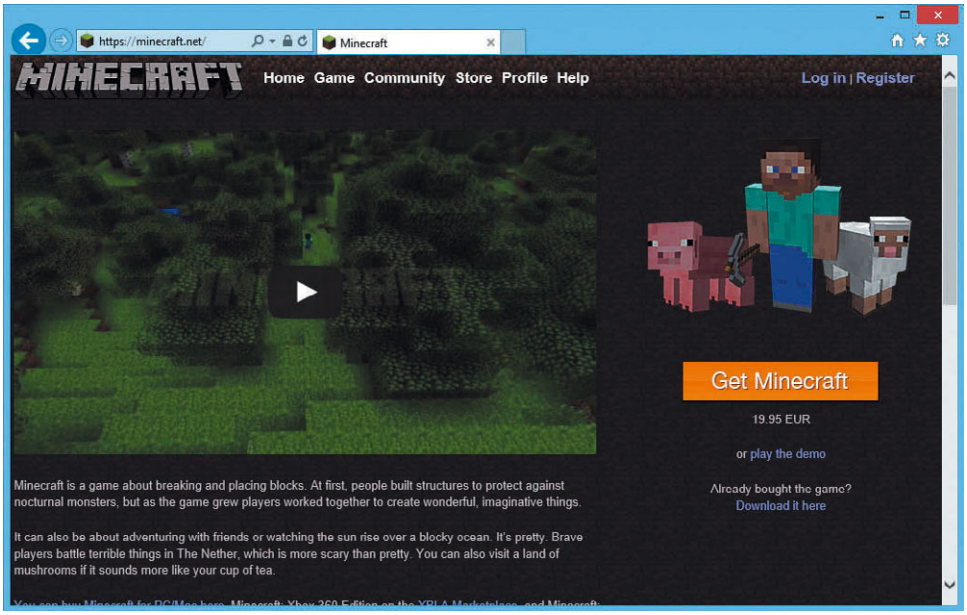


Рис. 1.1 Первый шаг для использования демоверсии или загрузки игры Minecraft заключается в регистрации на сайте компании Mojang.

Укажите свой адрес электронной почты и создайте надежный пароль. Теперь проверьте свою электронную почту. Щелкните по ссылке, содержащейся в письме от Mojang, чтобы подтвердить свой электронный адрес.

СОВЕТ

Не выбирайте пароль, который невозможно запомнить!

Для обеспечения безопасности не обязательно использовать в качестве пароля запутанный, сложно запоминаемый набор букв и цифр. Простая стратегия, которая позволяет предотвратить взлом, состоит в том, чтобы выбрать два случайных слова, прилагательное и существительное, а затем добавить число. Затем эти слова можно разделить с помощью символа. Например, red*Light29 является безопасным паролем. Не следует использовать собственные инициалы, распространенные фразы или дату рождения. Кроме того, следует использовать пароль, отличный от пароля для электронной почты, банка и т. д. Не стоит облегчать задачу злоумышленникам, которые могут попытаться взломать ваши учетные записи.

В следующих двух разделах описан процесс приобретения и загрузки игры Minecraft. Если вы уже сделали это, можете перейти к главе 2. Вы также можете пропустить этот раздел, если хотите использовать только демоверсию в своем браузере.

Приобретение игры Minecraft

После приобретения игры Minecraft она навсегда привязывается к вашей учетной записи Mojang. Вы можете не беспокоиться о потере установочной программы, серийных номеров или замены ПК и необходимости в переустановке. Просто войдите в систему, снова скачайте игру и установите ее.

Существует способ загрузки Minecraft после регистрации. Однако не стоит слишком радоваться из-за появления там ссылки для скачивания. Прежде чем вы сможете играть, необходимо, чтобы реальная покупка Minecraft была связана с вашей учетной записью. Хорошая новость заключается в том, что вам нужно лишь раз войти в систему через программный интерфейс Minecraft Launcher для подтверждения покупки. После этого вы сможете играть даже в автономном режиме. А при подключении к Интернету сайт будет проверять, установлены ли у вас все последние файлы, и при необходимости производить обновления.

Чтобы приобрести и загрузить игру Minecraft:

1. Авторизуйтесь на сайте **minecraft.net**, используя данные созданной вами учетной записи, и щелкните по большой кнопке **Get Minecraft** в правой части веб-страницы. После этого вы перейдете на страницу покупки игры.

2. Щелкните по вкладке **For this account** и укажите желаемое имя в Minecraft. В остальном процесс покупки является стандартным. Предоставьте данные своей кредитной карты и адрес (или выберите систему PayPal), после чего подтвердите покупку, автоматически перейдя на сайт платежной системы.

3. После совершения покупки вы автоматически вернетесь к сайту **minecraft.net**.

4. Авторизуйтесь на сайте, если вы еще этого не сделали, и вы увидите экран загрузки, показанный на рис. 1.2.

СОВЕТ

Другие доступные лаунчеры

Некоторые предприимчивые разработчики создали собственные совместимые версии программного интерфейса Minecraft Launcher с дополнительными функциями, которые позволяют легко управлять модами, текстурными пакетами и другими дополнениями к программному обеспечению, созданными сторонними разработчиками. Одним из моих любимых лаунчеров является Magic Launcher.

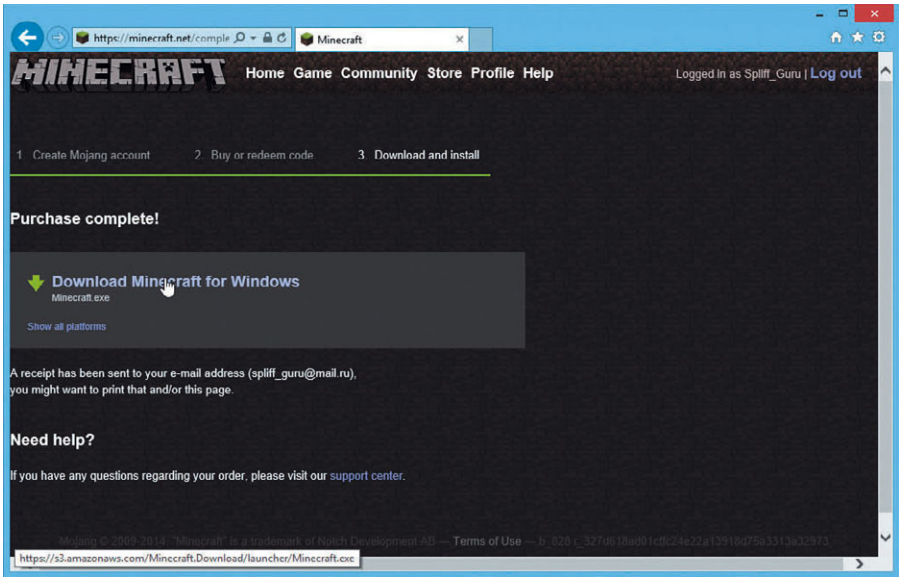


Рис. 1.2. Страница загрузки содержит ссылки на загрузочные файлы Minecraft для вашей платформы. Щелкните по ссылке **Show all platforms**, если вы не видите нужной версии.

Сегодня размер установочных файлов приложений и игр, как правило, доходит до сотен мегабайт, если не гигабайт, поэтому вас может удивить относительно небольшой размер загружаемого файла Minecraft. Его размер составляет лишь несколько сотен килобайт для пользователей OS X и Windows, и еще меньше — для пользователей Linux. Это связано с тем, что вы загружаете не саму игру, а утилиту под названием Minecraft Launcher (Лаунчер Minecraft). Эта утилита проверяет обновления, данные вашей учетной записи, а также загружает основные файлы приложения Minecraft. Вы всегда будете использовать эту утилиту для получения доступа к игре.

ПРИМЕЧАНИЕ

Дарите игру Minecraft

Вы хотите подарить Minecraft своей половинке, близкому человеку или другу? При переходе на экран покупки Minecraft вы можете отправить кому-либо по электронной почте подарочный код или получить этот код самостоятельно, чтобы передать его лично. После этого вы сможете играть с другими пользователями вашей локальной сети и присоединяться к игровым сессиям, обслуживаемым многочисленными независимыми многопользовательскими серверами. Для получения дополнительной информации обратитесь к главе 13.

Различные браузеры по-разному обращаются с загруженными файлами. Я предполагаю, что вы уже знакомы с процессом открытия загруженных файлов на вашей конкретной компьютерной платформе. Ниже приведены несколько моментов, которые следует иметь в виду:

- **Windows** — в операционной системе Windows вы можете сохранить файл где угодно, например, в отдельно созданной папке Minecraft или на рабочем столе.
- **OS X** — в операционной системе OS X вам нужно скопировать Minecraft Launcher в папку *Приложения (Applications)*, хотя у меня не возникло никаких проблем с запуском этой утилиты из других локаций. После запуска игры вы можете закрепить ее значок в доке.
- **Linux** — версию для операционной системы Linux также можно запускать откуда угодно, однако вы, вероятно, захотите переместить ее в папку *Приложения (Applications)*.

Запуск игры Minecraft

Итак, вы создали учетную запись, приобрели и загрузили игру Minecraft. Пришло время запустить ее.

1. При первом запуске вам нужно убедиться в наличии соединения компьютера с Интернетом, а затем перейти к папке с установленными файлами и дважды щелкнуть по значку Minecraft. Это приведет к открытию Minecraft Launcher.

2. Вы увидите два поля, которые необходимо заполнить:

   - **Email Address or Username** (Адрес электронной почты или Имя пользователя) — в это поле следует ввести имя пользователя или адрес электронной почты, использовавшийся при создании аккаунта Minecraft.

   - **Password** (Пароль) — в это поле нужно ввести пароль для учетной записи.

3. Теперь нажмите кнопку **Log In** (Войти). Экран, показанный на рис. 1.3, будет по умолчанию отображаться при каждом следующем запуске Minecraft. При отсутствии подключения к Интернету после небольшой задержки кнопка **Play** (Играть) изменится на **Play Offline** (Играть в автономном режиме), однако прежде чем эта возможность станет доступной, вам нужно авторизоваться в системе через Minecraft Launcher, по крайней мере, один раз.

ПРИМЕЧАНИЕ

Понятия однопользовательской и многопользовательской игры

В Minecraft однопользовательская игра называется «одиночной» (singleplayer), поэтому в книге я буду использовать именно этот термин. Многопользовательские или сетевые игры (multiplayer) также часто называются PvP («Player versus Player», «игрок против игрока»), хотя эти игры могут подразумевать кооперацию, творчество или сочетание того и другого.

4. При первом запуске Minecraft вам придется подождать, пока будут загружены компоненты игры. При использовании широкополосного соединения это займет всего несколько минут. Главное меню Minecraft, показанное на рис. 1.4, кажется довольно пустым. Хотя вам может захотеться выбрать многопользовательский режим, давайте сначала разберемся с однопользовательским, поскольку так легче всего познакомиться с миром Minecraft.

5. Теперь измените язык игры на родной, русский. Щелкните мышью по кнопке **World** (Мир), отмеченной цифрой 4 на рис. 1.4. Выберите пункт **Русский (Россия)** и нажмите кнопку **Готово** (Done).

6. Щелкните по кнопке **Одиночная игра** (Singleplayer), и начнем игру!

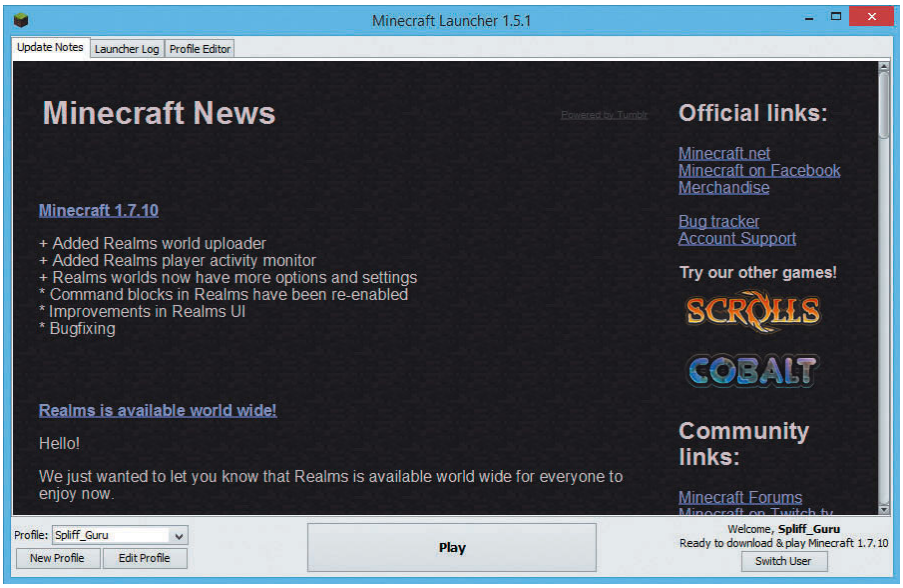


Рис. 1.3. Программный интерфейс Minecraft Launcher содержит последние новости, ссылки на сайты, посвященные Minecraft, а также Twitter-фиды членов команды сервиса Mojang (который используется для хранения вашей учетной записи Minecraft).

ПРИМЕЧАНИЕ

Понятие Minecraft Realms

Minecraft Realms (также известна как просто Realms) — разрабатываемая технология платной аренды серверов Mojang пользователями. Она позволит пользователям быстро получить качественный сервер для собственного использования, при этом его администрирование будет производиться самим пользователем, а не компанией Mojang. Minecraft Realms не предназначена для больших публичных серверов и ориентирована на небольшие группы игроков, друзей или как «сервер для семьи».

Рис. 1.4. Главное меню Minecraft позволяет запустить одиночную или сетевую игру, а также предоставляет доступ к глобальным и языковым настройкам.

1. Кнопка **Одиночная игра** (Singleplayer) позволяет выбрать режимы **Creative** (Творческий) и **Выживание** (Survival), а также предоставляет доступ к новым и ранее сохраненным играм.
2. Кнопка **Сетевая игра** (Multiplayer) дает возможность совместно с остальными игроками исследовать созданные другими людьми миры.
3. Кнопка **Minecraft Realms** позволяет выделить под игру отдельный сервер. Подробнее см. в Примечании. В данной книге этот режим не рассматривается.
4. Щелчок по значку **Мир** (World) позволяет изменить язык интерфейса.
5. Кнопка **Настройки** (Options) предоставляет доступ к таким глобальным параметрам, как настройки видео. Вы также можете изменить их после начала игры.
6. Кнопка **Выйти из игры** (Quit Game) осуществляет выход из игры.

Начало новой игры

Экран **Создать новый мир** (Create New World), показанный на рис. 1.5, позволяет установить несколько основных параметров. Для этого выполните следующие действия:

1. Введите название своего мира в текстовое поле **Название мира** (World Name). Вы можете многократно использовать присваиваемое по умолчанию название «Новый мир», поскольку программа Minecraft хранит файлы игр отдельно друг от друга, однако со временем вы можете начать путаться в них.
2. Щелкните по селектору **Режим игры** (Game Mode), чтобы выбрать между режимами **Выживание** (Survival), **Хардкор** (Hardcore) и **Творческий** (Creative). (Для получения дополнительной информации обратитесь к разделу «Режимы одиночной игры» далее в этой главе.) На данный момент оставьте выбранным режим **Выживание** (Survival).

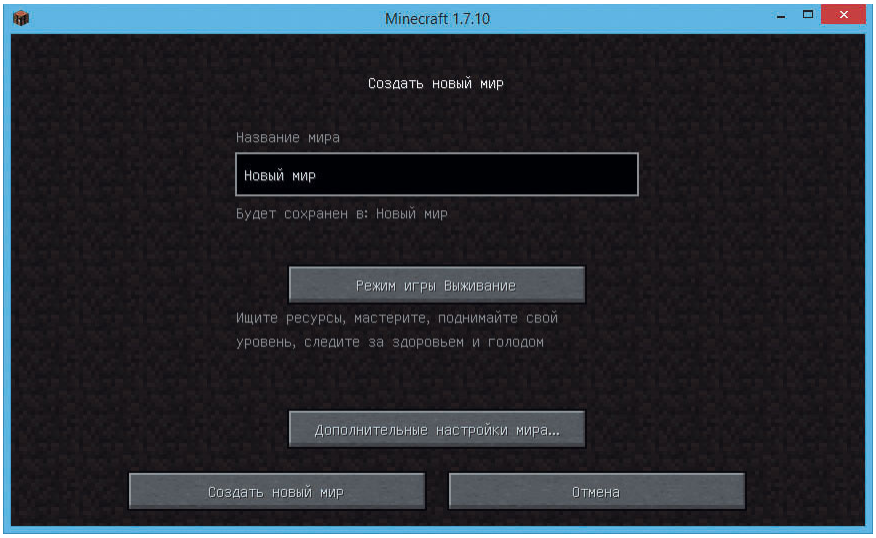


Рис. 1.5. Измените название своего мира Minecraft, чтобы лучше ориентироваться среди множества создаваемых вами файлов.

3. Щелкните по кнопке **Дополнительные настройки мира** (More World Options). Пока не обращайте внимания на поле для ввода ключа генерируемого мира в верхней части окна. Вы можете узнать о данном параметре позднее в разделе «Создание мира с помощью зерна». Убедитесь в том, что параметр **Генерировать строения** (Generate Structures) активирован, чтобы игра Minecraft могла заполнить мир деревнями, храмами, пирамидами и подземельями. Это является важным элементом игрового процесса. Оставьте выбранным значение **По умолчанию** (Default) для параметра **Тип мира** (World Type) (см. Примечание ниже). Активируйте параметр **Использование читов** (Allow Cheats). Мы разберем несколько основных чит-команд в этой и в следующей главе. Наконец, оставьте отключенным параметр **Бонусный сундук** (Bonus Chest). При активации этого параметра рядом с точкой спауна (точка, где оказывается игрок в начале игры), появляется сундук с несколькими выбранными случайным образом (обычно полезными) предметами, однако мы начнем с нуля.

ПРИМЕЧАНИЕ

Чит-коды, в самом деле?

«Чит-коды» Minecraft представляют собой серии команд, которые можно выполнить, нажав клавишу **/** или **T**. С помощью чит-кодов можно сбросить показания времени, изменить режимы игры и уровень сложности, установить точку спауна, телепортироваться в другое место и многое другое. В основном чит-коды используются для управления игрой нескольких игроков на общих серверах, однако они также позволяют вам сохранять бекон (очки здоровья) в режиме **Выживание** (Survival). В данном случае я рекомендовал включить чит-коды, чтобы вы могли исследовать различные варианты, однако после этого ознакомления вам следует отключить их, чтобы приобрести настоящий опыт выживания.

4. По окончании нажмите кнопку **Создать новый мир** (Create New World). Добро пожаловать в Minecraft!

Теперь вы можете перейти к главе 2, чтобы начать игру на выживание, или продолжать читать для получения дополнительной информации.

Выбор стиля генерации мира

Игра Minecraft предусматривает три основных стиля генерации мира. Используемый по умолчанию тип мира **Стандартный** (Default) предоставляет обычный мир Minecraft, даже если каждый из этих миров имеет различную топологию над и под землей. Двумя другими типами являются **Большие биомы** (Large Biomes) и **Суперплоскость** (Superflat). Обычно биомы (считайте их отдельными экосистемами) достаточно малы, их можно легко пересечь, они обеспечивают разнообразие ландшафтов и экосистем в каждом мире. Выбор типа **Большие биомы** (Large Biomes) увеличивает их размер в 16 раз, что усложняет их пересечение. Суперплоский мир на самом деле является совершенно плоским за исключением любых сгенерированных строений. При выборе варианта **Суперплоскость** (Superflat) вы также получаете доступ к новым параметрам и предустановкам для различных типов суперплоских миров.

Итак, какие биомы подходят именно вам? Значение, выбранное по умолчанию, является самым оптимальным для начала игры. Каждый биом содержит различные ресурсы, а их относительно небольшой размер при выборе данного варианта позволяет легко их пересекать, так что вы можете быстро исследовать открытое пространство, джунгли, лес и прочее, собирая по пути все, что вам нужно.

Большие биомы расширяют местность, что делает ее больше похожей на реальный мир. Такие миры создают больше сложностей для бесстрашного исследователя, в них появляются огромные уходящие за горизонт океаны, обширные луга, по которым можно мчаться галопом на коне, бесконечные густые леса и величественные горы. Они заставляют вас исследовать мир, и вам следует приготовиться к тому, что по пути вам часто придется разбивать импровизированный лагерь.

Суперплоский мир менее интересен в этом смысле, ничто в нем не нарушает однородности ландшафта, однако вы можете предпочесть этот чистый холст для исследования различных техник в творческом режиме.

Кстати, размер сторон каждого блока в Minecraft равен 1 м, что составляет один кубический метр. Каждый мир в издании для ПК содержит 64 млн × 64 млн блоков, таким образом, его площадь составляет 64 000 километров × 64 000 километров. Иными словами, мир Minecraft значительно больше Земли. Желаю вам счастливого исследования, а за вдохновением можете обратиться к ресурсу Far Lands or Bust (**farlandsorbust.com**), на котором можно следить за путешествием Курта и Вулфи. Благодаря своему путешествию, которое он начал в марте 2011 года, Курт пытается собрать деньги для благотворительной помощи детям. Ему и его собаке, вероятно, потребуется еще несколько лет, чтобы завершить свое путешествие.

Издание для Xbox создает мир, площадью 862 × 862 блоков, а карманное издание — всего лишь 256 × 256.

Режимы одиночной игры

Minecraft предусматривает разнообразные игровые режимы:

- **Выживание** (Survival) — Это режим по умолчанию для всех новых игр, именно ему я буду уделять основное внимание в этой книге. Режим выживания состоит из двух фаз: день и ночь. В течение дня у вас есть 10 минут для сбора ресурсов, рытья шахты, постройки сооружения, земледелия и выполнения прочих необходимых действий. В течение первых нескольких дней это, как правило, подразумевает несколько ключевых действий, однако после создания своей базы, будь то в подземелье, в стенах крепости, в здании или даже в домике на дереве (см. главу 8) вы сможете немного расслабиться. Если в начале игры рядом с вами оказались овцы, вы можете убить нескольких из них, чтобы быстро построить кровать прямо под открытым небом и блаженно подремать ночью, пока поблизости нет враждебных мобов. Я покажу вам, как это сделать в главе 2. После захода солнца следует 1,5 минуты сумерек, за это время нужно вернуться на свою базу. Ночная фаза длится 7 минут, и в это время вам не следует находиться вне защищенного укрытия с пустыми руками. Руками вы можете отламывать куски дерева, однако они не спасут вас в смертельной схватке. На рассвете, который также длится 1,5 минуты, некоторые враждебные мобы сгорают. После этого начинается новый день. Смерть в этом режиме является временной. Вы возродитесь на расстоянии 20 блоков от исходной точки спауна и проживете еще один день.

- **Хардкор** (Hardcore) — После того как вы освоитесь в обычном режиме выживания и решите, что прошли все, что можно, разрешается выбрать этот игровой режим. В данном случае выбирается уровень сложности **Сложная** (Hard) (описан в последнем пункте маркированного списка), и вы получаете только одну жизнь — у вас нет возможности возродиться. Это достаточно сложный вызов.

- **Творческий** (Creative) — мне нравится творческий режим. После прохождения сложностей в режиме выживания в творческом режиме можно насладиться всеми прелестями игры Minecraft. Этот режим можно сравнить с полетом. По крайней мере, так его описывает мой 9-летний сын. Кроме того, это отличный способ построить огромные сооружения, замысловатые схемы из красного камня, а также фантастические железнодорожные системы.

- **Приключение** (Adventure) — В то время как режим выживания сам по себе является приключением, режим **Приключение** (Adventure) добавляет некоторые особые проблемы, ограничивая способность разрушать блоки конкретными инструментами. Например, вы можете использовать топор только для сбора древесины, а кирку — только для сбора руды. Режим приключения чаще всего используется при сетевой игре, однако к нему можно получить доступ и при одиночной игре с помощью чит-команды `/gamemode adventure`. Этот режим также часто выбран в загружаемых картах приключений, которые предусматривают собственные сюжетные линии и сложности.

Режим выживания предусматривает четыре уровня сложности, и вы можете переключаться между ними в любое время, используя окно **Настройки** (Options):

- **Мирная** (Peaceful) — Все враждебные мобы мгновенно исчезают до тех пор, пока уровень сложности не будет переключен на любой из остальных трех, указанных ниже. Ваш индикатор голода

также будет оставаться на максимальной отметке или на той отметке, с которой вы переключились на этот уровень сложности. Вы по-прежнему можете умереть, а затем возродиться, так что остерегайтесь падений с большой высоты, ям с лавой, сундуков-ловушек и других угроз. И все-таки этот уровень сложности обеспечивает очень мирное существование.

- **Легкая** (Easy) — Враждебные мобы присутствуют, но наносят меньше ущерба, чем обычно. Показатель индикатора голода уменьшается, однако у вас всегда остается не менее 10 очков здоровья (т.е. 5 сердец на индикаторе HUD). Некоторые другие эффекты мобов, например яд, сведены к минимуму.
- **Нормальная** (Normal) — Этот уровень выбирается по умолчанию. Враждебные мобы наносят обычные повреждения (которые могут быстро вас убить, если у вас нет брони), недостаток пищи снижает уровень вашего здоровья до половины очка, что делает вас особенно уязвимым.
- **Сложная** (Hard) — Враждебные мобы причиняют больше ущерба, а недостаток пищи, в конце концов, убивает вас…

ПРИМЕЧАНИЕ

Мобы, спаун и возрождение

В игре Minecraft все существа, кроме вашего персонажа и жителей деревни (известных как НИП или неигровые персонажи), называются «мобами» (mob). Этот термин происходит от понятия mobile entity — движущаяся сущность. В следующих главах вы узнаете о трех видах мобов: дружелюбных, нейтральных и враждебных. Внезапное появление любой сущности в игровом мире называется «спаун» (spawn). Ваш собственный персонаж, вероятно, также когда-нибудь умрет. Это практически неизбежно. При любом уровне сложности, кроме **Хардкор** (Hardcore), вскоре после смерти вы «возродитесь» (respawn). Количество возрождений не ограничено.

Создание мира с помощью зерна

Миры Minecraft генерируются случайным образом с помощью алгоритма, который принимает в качестве отправной точки некоторое число, или «зерно» («сид»). Это число берется из показания часов вашего ПК. Часы предоставляют зерно для триллионов уникальных миров. Однако вы также можете переопределить это поведение и предоставить собственное зерно. Каждый мир, созданный с помощью этого зерна, будет иметь тот же ландшафт, включая расположение горных пород, а также примерно те же места спауна мобов. В качестве зерна вы можете использовать все, что угодно, в том числе случайный набор цифр или букв, а также фразы («Minecraft rocks!») или даже дату рождения. На самом деле, довольно интересно создать мир Minecraft, зерном для которого является ваше собственное имя или имя пользователя в Minecraft. По сути, это мир созданный специально для вас. Попробуйте создать и исследовать его.

СОВЕТ

Обмен зернами

Поделитесь с другом зерном, который вы использовали для создания мира, и ваш друг сможет играть в режиме одиночной игры в мире, аналогичном вашему. Некоторые миры бывают более интересными, чем другие, так что с помощью зерна можно легко делиться лучшими мирами. Если зерно вашего мира вам еще неизвестно, вы можете уточнить его с помощью чит-команды `/seed`. На некоторых сайтах также есть список зерен, с помощью которых можно создать необычные миры. Имейте в виду, что компания Mojang, разработавшая игру Minecraft, время от времени вносит изменения в алгоритм генерации миров, что, в свою очередь, изменяет мир, создаваемый с помощью какого-либо конкретного зерна. Для получения наилучших результатов сравните зерно со своей версией Minecraft.

Элементы управления

Для того чтобы начать играть в Minecraft, вам не нужно запоминать слишком много команд. В таблице 1.1 перечислены все доступные элементы управления. Вы можете переназначить их через меню **Настройки** (Options) (для доступа к этому меню нажмите клавишу **Esc**), однако я рекомендую пока оставить их как есть, чтобы избежать путаницы.

Таблица 1.1. Элементы управления в Minecraft

Элемент управления	Действие
Левая кнопка мыши	Атаковать/разрушить блок, открыть или закрыть дверь
Правая кнопка мыши	Использовать предмет/Поставить блок
Колесо прокрутки мыши	Изменить слот инвентаря
Средняя кнопка мыши	Выбрать блок или предмет, добавив его в текущий слот инвентаря (только для творческого режима). Если у вашей мыши нет средней кнопки, вы можете переназначить эту команду
Клавиши от 1 до 9	Выбрать слот инвентаря
Движение мыши	Оглядеться вокруг (изменение направления)
Esc	Приостановить игру (команда недоступна для сетевой игры)
W	Двигаться вперед
S	Двигаться назад
A	Двигаться влево
D	Двигаться вправо
Левая клавиша **Shift**	Медленно красться вперед и избегать падения с уступов
Пробел	Прыгать, взлетать (только для творческого режима)
Двойной пробел (быстрое двойное нажатие клавиши **Пробел**)	Переключиться в режим полета (только для творческого режима)

Элемент управления	Действие
Shift	Спуститься вниз при полете (только для творческого режима)
E	Открыть инвентарь
Q	Бросить предмет
T	Открыть чат при сетевой игре
L	Список игроков в сетевой игре
/	Ввести команду
F1	Скрыть GUI (индикатор HUD и т. п.)
F2	Сделать снимок экрана
F3	Показать такие данные, как координаты аватара, биом и т. д.
Shift+F3	Показать текущую статистику, а также стандартные данные, отображаемые при нажатии клавиши F3
F5	Переключить перспективу (со стандартного вида от первого лица на вид от третьего лица, при котором ваш аватар стоит к вам спиной или лицом)
F8	Обеспечить плавность движения мыши, если вам нужно записать видео, в остальных случаях применение этой команды не имеет большого смысла

СОВЕТ

Пользователи Mac могут воспользоваться клавишей Fn

Если вы используете компьютер Mac, то, возможно, вам придется удерживать нажатой функциональную клавишу **Fn** в левом нижнем углу клавиатуры при нажатии любой из перечисленных выше функциональных клавиш (**F1**, **F2** и т. д.), чтобы получить доступ к дополнительным командам. Вы можете изменить это в настройках клавиатуры, чтобы функциональные клавиши работали так, как предполагается по умолчанию.

Подведение итогов

Сложно решить, следует ли считать Minecraft игрой или творческой песочницей. Она в некотором роде является и тем и другим, чего редко удавалось достичь играм прошлых лет.

Хотя системы регистрации и запуска несколько отличны от многих других игр, они имеют свои преимущества. Вам никогда не придется беспокоиться об обновлении игры, поскольку это происходит автоматически, а время от времени будут появляться сюрпризы, связанные с непрерывным, стабильным улучшением.

С помощью зарегистрированной учетной записи вы даже можете менять кожу (скин) своего персонажа. Найдите скины Minecraft во Всемирной паутине, а затем установите их, используя настройки в учетной записи на сайте Minecraft.net. При следующем запуске игры вы увидите своего персонажа в новом наряде. Используйте клавишу **F5** для переключения перспективы, чтобы увидеть результат.

Зерно для мира Minecraft также предоставляет некоторые возможности. Если вы недовольны новым игровым миром, выберите старый и нажмите кнопку **Пересоздать** (Re-Create) в окне **Выбрать мир** (Select World), чтобы автоматически сгенерировать ту же местность и примерно ту же точку спауна. Просто имейте в виду то, что мобы не обязательно будут появляться в тех же местах, кроме того, будьте готовы к некоторым другим отличиям.

Наконец, не переживайте из-за списка элементов управления. На самом деле, он довольно короткий по сравнению со многими другими играми. Ключевыми элементами управления являются мышь, клавиши **W**, **A**, **S**, **D**, **Пробел** и клавиша открытия инвентаря.

СОВЕТ

Элементы управления для левшей

Если вы играли в какую-либо компьютерную игру от первого лица в последние 20 лет, то пальцы вашей левой руки, вероятно, сами собой потянулись к клавишам **W**, **A**, **S**, **D**, а правая рука — к мыши. Если вы левша, и предпочитаете зеркально отразить элементы управления, переназначьте каждую клавишу в меню настроек так, чтобы вы могли нажимать клавиши **I**, **J**, **K**, **L** правой рукой и использовать мышь левой рукой.

2

Выживание в первую ночь

В этой главе

- Добро пожаловать в ваш новый мир.
- Соберите свои первые ресурсы и начните создавать необходимые инструменты.
- Направляйтесь к холмам и быстро постройте укрытие.
- Экономьте время с помощью горячих клавиш инвентаря.
- Осветите тьму ночи.
- Преодолевайте ночь за секунды.

При создании нового мира Minecraft у вашего персонажа нет ничего, кроме рубашки, потрепанных брюк и кулаков. Вам предстоит проделать много работы! В Minecraft существует много способов погибнуть, и со временем вы обязательно обнаружите большинство из них. Однако вы можете довольно легко выжить в первую ночь и подготовиться к началу следующего отличного дня. Вам нет необходимости становиться приманкой для паука, кормом зомби или удобной мишенью для стреляющего из лука скелета, когда опустится тьма и появятся мобы.

В этой главе рассказывается о том, как пережить эту первую ночь и встретить новый день в отличной форме.

Выживание и процветание

Ваш первый день в мире Minecraft является очень важным, поскольку вам нужно быстро сделать несколько дел, чтобы подготовиться к опасной ночи. Как только вы появитесь в новом мире Minecraft, быстро осмотритесь вокруг, для чего просто подвигайте мышью. Вашей первой целью являются деревья, поскольку древесина необходима для создания инструментов, и, честно говоря, без нее вообще трудно обойтись.

ПРИМЕЧАНИЕ

Добро пожаловать в Игровой мир

Мир Minecraft состоит из трех измерений. Вы попадаете в самое большое измерение, которое называется «Игровым миром». Со временем вы сможете попасть через портал в «Нижний мир», который является «адским» измерением Minecraft, а затем, наконец, в самое маленькое измерение под названием «Край*», где вам предстоит сразиться с Драконом Края. Большую часть времени вы будете находиться в Игровом мире. В главе 12 вы узнаете о том, как можно перемещаться между всеми тремя измерениями, однако пока вы можете об этом не беспокоиться.

Вашей второй главной задачей является поиск удобной скалы или насыпи, в которой вы можете вырыть свое первое укрытие.

Если же это невозможно, найдите ровный участок земли для постройки чего-то наподобие хижины, пусть даже она будет сделана из нескольких блоков грязи.

Далее перечислены дела, которые вам необходимо сделать в свой первый день.

- Найдите несколько деревьев и наносите удары по их стволам для получения древесины.
- Сделайте из древесины доски и создайте верстак.
- Превратите несколько досок в палки.
- Создайте деревянный топор из досок и палок, чтобы ускорить сбор древесины.
- Создайте деревянную кирку для выкапывания камня и превращения его в булыжник, необходимый для создания печи.
- Создайте деревянный меч, просто на всякий случай.
- Выкопайте простое укрытие.
- Постройте деревянную дверь или, если у вас мало времени, просто заблокируйте вход в свое укрытие, используя собранные материалы.
- Постройте печь и сожгите в ней немного дров для создания древесного угля.
- Используйте уголь и палки для создания факелов.
- При желании найдите трех овец, чтобы вы могли построить кровать.

Список довольно большой, однако выполнение перечисленных дел не займет много времени. Считайте, что в данном случае выживает самый быстрый.

---

* В русской версии игры его также называют Эндером *(прим. пер.)*.

СОВЕТ

Эффективное использование клавиши Esc

Дни в Minecraft коротки, так что используйте клавишу **Esc** для приостановки игры когда вам это нужно.

Направляйтесь к деревьям

Первым делом направляйтесь к деревьям. Вам нужно несколько, так что найдите целую группу. С помощью мыши регулируйте направление и используйте клавишу **W**, чтобы двигаться вперед, клавиши **A** и **D** для перемещения влево и вправо, а **S** — чтобы двигаться назад. Большая часть биомов содержит деревья, поэтому они должны быть неподалеку, а если ваша точка спауна оказалась в биоме джунглей, леса или тайги, то деревья будут повсюду вокруг вас.

На рис. 2.1 показана точка спауна у речного биома. Чтобы максимально эффективно выполнить поставленные задачи, я буду использовать этот мир, который отныне будет называться Elysia, на протяжении оставшейся части книги.

Существует вероятность того, что вам может не повезти. В некоторых биомах, например, в пустынях, вообще нет деревьев. В этом случае направляйтесь к ближайшему холму и забирайтесь на его вершину, чтобы оглядеться вокруг. Удерживая нажатой клавишу **W**, нажимайте клавишу **Пробел** для прыжка на следующий блок. Если вы заметили деревья на некотором расстоянии, поспешите к ним, поскольку обратный отсчет времени до наступления ночи уже начался!

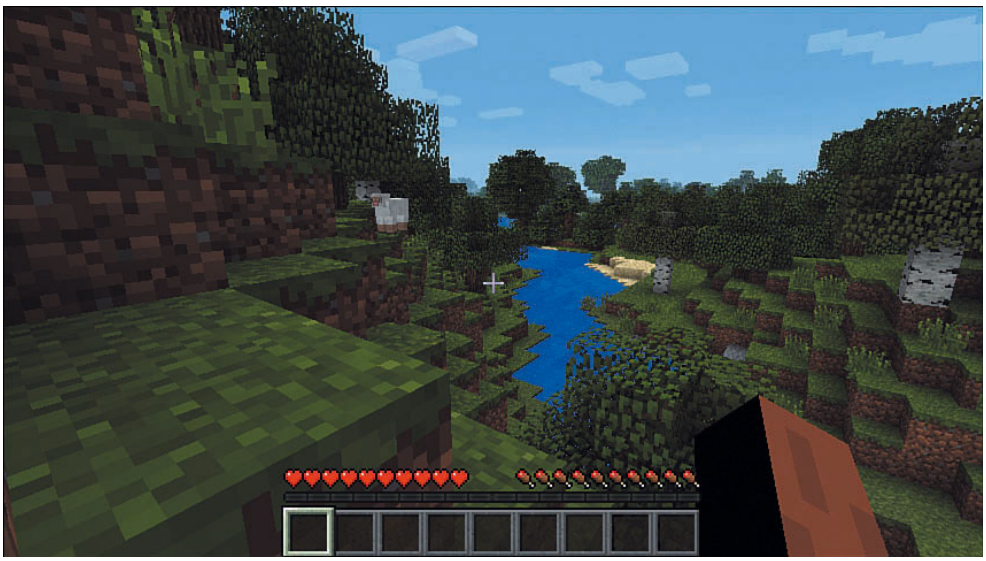


Рис. 2.1. Моя зеленая долина: деревья, холмы, река и игра «найди овцу».

СОВЕТ

Вы всегда можете создать новый игровой мир

Если в начале игры вы оказались в месте, где отсутствуют деревья, например, на небольшом острове посреди огромного океана, то можете покинуть этот мир и создать новый. Учитывая бесконечное количество возможных миров, не следует бояться изменить сложную ситуацию.

Оказавшись рядом с деревьями, начинайте размахивать рукой. Мясистый придаток, который вы можете видеть справа от индикатора HUD, — это ваша рука. Наведите перекрестие на ствол дерева и нажмите и удерживайте левую кнопку мыши, чтобы отколоть от него кусок, как показано на рис. 2.2. По мере того, как вы наносите удары по стволу, на нем появляются трещины, и всего за несколько секунд вы сможете добыть первый блок древесины. Вы увидите, как на землю упадет уменьшенная копия блока и начнет слегка подпрыгивать. Поздравляю, вы добыли свой первый ресурс. Отлично!

Рис. 2.2. Добывание древесины требует терпения, однако вскоре вы создадите некоторые инструменты, которые позволят значительно ускорить этот процесс.

Если вы находитесь достаточно близко, то этот блок будет автоматически помещен в ваш инвентарь. Если этого не произошло, просто приближайтесь к нему, пока блок не окажется в инвентаре. Теперь сделайте то же самое еще с двумя или тремя деревьями. Для успешного выполнения своих задач вам понадобится примерно 15 блоков древесины. Не волнуйтесь об оставшейся массе листвы. Со временем она исчезает, однако в ней вы можете обнаружить саженцы, которые следует посадить для восстановления леса. Вам также может попасться пара яблок, которые лучше оставить на потом.

СОВЕТ

Советы для лесорубов

Существует простой способ добывания большей части древесины из ствола. Начните с двух блоков, находящихся над тем, который располагается на земле. Затем забирайтесь на этот блок и смотрите прямо вверх. Закончите выбиванием блоков из остальной части ствола, находящейся над вами. Они будут падать на вас и попадать прямо в ваш инвентарь. Когда вы собрали все, до чего смогли дотянуться, посмотрите вниз и заберите блок, на котором стоите. Таким способом вы можете собрать большую часть ствола дерева. Если по каким-то причинам вы не можете забраться на блок после удаления двух других, располагавшихся над ним, попробуйте убрать часть листвы прямо над собой.

Теперь, когда вы собрали свои первые ресурсы, пора познакомиться с инвентарем и процессом крафтинга.

Использование инвентаря

Инвентарь занимает центральное место в вашей системе управления ресурсами по мере того, как вы начинаете собирать различные материалы и создавать всевозможные предметы. Вы уже видели часть инвентаря — девять ячеек в нижней части экрана отображают собранные вами ресурсы, например, блоки древесины, и, возможно, один или два саженца. Однако это лишь четверть вашего инвентаря. Нажмите клавишу **E**, чтобы открыть инвентарь. Вы увидите окно, показанное на рис. 2.3, которое содержит по крайней мере несколько блоков древесины.

Давайте внимательно рассмотрим инвентарь:

- **Ячейки для брони** — Эти четыре ячейки позволяют надеть броню. Сверху вниз они представляют ваш шлем, нагрудник, поножи и ботинки, которые можно создать из пяти различных материалов. Вероятно, вы начнете с таких материалов, как кожа или железо, поскольку их относительно легко добыть. В главе 5 я покажу вам, как создать броню. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните кнопкой мыши по предмету брони для его автоматического размещения в соответствующей ячейке.
- **Сетка крафта** — Используйте эту сетку для быстрого создания таких базовых предметов, как факелы, доски, палки и т. д. В следующем разделе вы будете использовать ее, чтобы создать верстак с большей сеткой для производства более сложных предметов. На рис. 2.3 показан процесс создания досок из блоков древесины.
- **Ячейки инвентаря** — Эти ячейки составляют весь ваш инвентарь.
  - **Ячейки быстрого выбора** — С помощью колесика прокрутки мыши или клавиш с 1 по 9 вы можете получить быстрый доступ к предметам в нижнем ряду ячеек. Вы можете использовать любой выбранный предмет из этого ряда с помощью левой кнопки мыши или выбросить его, нажав клавишу **Q**.

- **Ячейки для хранения** — Три верхних ряда ячеек представляют собой место для хранения предметов, которые вам не нужны в данный момент, но которые вы хотите взять с собой. Среди них могут быть предметы, которые вы подобрали во время путешествия и хотите принести в свое убежище для дальнейшего хранения, использования для строительства или создания других предметов. Как правило, в ячейках быстрого выбора следует хранить оружие и инструменты, немного еды для быстрого восстановления своего здоровья, а также другие необходимые вам предметы. Остальное храните в верхних трех рядах ячеек.

Рис. 2.3. Инвентарь состоит из четырех разделов.

1. Ячейки для брони.
2. Создание.
3. Ячейки для хранения.
4. Ячейки быстрого выбора.

ПРИМЕЧАНИЕ

Создание стаков предметов

Инвентарь предусматривает 36 пустых ячеек, однако благодаря созданию стопок (стаков) в нем может храниться намного больше предметов. Как правило, из однотипных элементов можно создать стак, содержащий в одной ячейке до 64 предметов, хотя стаки некоторых элементов ограничены 16 единицами. Стаки с инструментами, оружием, броней и некоторыми другими специализированными предметами не могут содержать больше одного элемента.

Игра Minecraft предусматривает несколько трюков, которые облегчают перемещение предметов между ячейками в вашем инвентаре. Далее перечислено то, что вам действительно следует знать:

- **Возьмите предметы** — Щелкните по ячейке левой кнопкой мыши, чтобы взять всю стопку предметов. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы взять половину предметов, содержащихся в ячейке.

- **Поместите предметы в ячейку** — Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы поместить в ячейку все предметы, которые вы держите. Если эта ячейка занята, предметы поменяются местами, так что в итоге вы будете держать тот, который изначально находился в этой ячейке. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы поместить в ячейку только один предмет из стопки, которую вы держите, или, удерживая кнопку нажатой, проведите курсором по разным ячейкам, чтобы разместить по одному предмету из стопки в каждой из них.

- **Перемещайте предметы между панелью для хранения и панелью быстрого выбора** — Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните по ячейке, чтобы переместить содержащиеся в ней предметы в первую пустую ячейку другой панели. Предметы одного типа будут автоматически добавляться в стак в целевой панели до тех пор, пока их количество не достигнет предельного значения.

- **Равномерно распределите стопку предметов по ячейкам** — Возьмите стопку предметов, а затем, удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетащите ее через группу ячеек, чтобы автоматически равномерно распределить их по этим ячейкам. (Это особенно удобно, когда для создания чего-либо требуется целая стопка однотипных предметов.) Оставшиеся после распределения предметы остаются выбранными, и вы можете поместить их в любое другое место.

- **Выбросьте предмет** — Перетащите предмет из любой ячейки и бросьте его за пределами окна инвентаря, чтобы избавиться от него. Так можно выбросить сразу целую стопку предметов. Вы также можете быстро выбросить любой предмет из панели быстрого выбора, выбрав его с помощью колесика прокрутки мыши или клавиш 1–9, и нажав клавишу **Q**.

Теперь, когда вы познакомились с инвентарем, давайте приступим к крафтингу.

Создание верстака

Вы можете спросить себя, зачем создавать верстак, если инвентарь уже содержит сетку крафта. Все очень просто. Инвентарь предоставляет сетку 2×2, и с ее помощью можно создать лишь ограниченный набор предметов. Верстак предоставляет сетку крафта 3×3, необходимую для создания более сложных предметов, например, инструментов и почти всего остального. Однако вы не можете создать верстак без использования сетки крафта, предоставленной инвентарем. Выполните следующие действия, чтобы сколотить свой собственный верстак:

1. Откройте инвентарь, нажав клавишу **E**.

2. Помните те блоки древесины, которые вы выбили из дерева? Вам нужно превратить их в доски. Щелкните левой кнопкой мыши по стаку блоков древесины, чтобы взять их, и поместите их в любую из четырех ячеек сетки крафта. Бинго! В выходном слоте справа от сетки крафта появилась стопка из четырех деревянных досок.

3. Четырежды щелкните по стопке из досок в выходном слоте, чтобы создать в общей сложности 16 досок.

4. Щелкните по неиспользуемым блокам, оставшимся в сетке крафта, чтобы взять их, а затем щелкните по пустой ячейке панели хранения, чтобы убрать их из сетки крафта.

5. Щелкните по доскам в выходной ячейке, чтобы взять всю стопку, а затем щелкните правой кнопкой мыши по каждой из четырех ячеек сетки крафта. Отлично! Вы только что создали свой первый верстак.

6. Щелкните по пустой ячейке панели хранения, чтобы переместить туда неиспользуемые доски.

7. Наконец, щелкните по верстаку, чтобы взять его, и поместите его в одну из пустых ячеек панели быстрого выбора, которая расположена вдоль нижнего края окна инвентаря.

ВНИМАНИЕ

Мобы могут вас атаковать, даже когда у вас открыт инвентарь

Открытие инвентаря не означает приостановку игры. Время идет, ночь наступает, и вы по-прежнему уязвимы для враждебных мобов. Вы можете обнаружить, что ваш персонаж подвергся нападению, прямо в окне инвентаря. Не забывайте использовать клавишу **Esc** для приостановки игры, если вам нужно на некоторое время отлучиться.

Итак, сейчас начнется самое интересное. Давайте используем верстак для создания нескольких инструментов!

Используйте колесико мыши для прокрутки, пока не будет выбран верстак, или нажмите клавишу с цифрой, которая соответствует номеру ячейки быстрого выбора, в которой находится верстак. Например, если он в третьей ячейке, нажмите клавишу 3, чтобы выбрать его. Теперь найдите свободное место для верстака, наведите на него перекрестье и щелкните правой кнопкой мыши. Пример показан на рис. 2.4.

Рис. 2.4. Вам необязательно искать особенно красивое место для своего первого крафта, однако хороший вид не будет лишним.

Давайте создадим несколько инструментов

Для начала нам потребуется создать топор, кирку и меч. Создание инструментов вообще не занимает времени и позволяет вашим кулакам немного отдохнуть. Щелкните правой кнопкой мыши по верстаку, чтобы открыть окно крафта. Вы заметите, что сетка 3×3 предоставляет больше места для размещения исходных материалов. Нам потребуется все это место! Сначала необходимо создать несколько палок, которые будут использоваться в качестве ручек для ваших инструментов. Расположите два блока досок один над другим в любых двух ячейках сетки крафта, чтобы создать четыре палки. Поместите их в свой инвентарь.

Теперь создайте топор, поместив две палки в среднюю и нижнюю ячейку среднего ряда верстака. Затем поместите три блока досок в средней верхней, правой верхней и правой средней ячейке, чтобы создать топор.

ПРИМЕЧАНИЕ

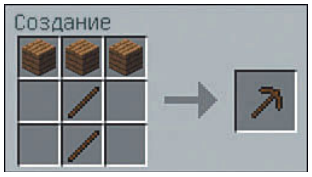
Крафтинг в версии для Xbox и в карманном издании

В версии Minecraft для Xbox, а также в карманном издании, используется более простой интерфейс крафта, в котором перечислены все доступные рецепты. Они становятся доступными для выбора при наличии в вашем инвентаре всех необходимых исходных материалов. Вам по-прежнему необходимо создавать базовые компоненты, например, превращать блоки древесины в доски, а затем делать из досок палки, чтобы получить доступ к производным рецептам, но вам не придется запоминать компоненты каждого рецепта или их расположение в сетке крафта. Все это находится в поле вашего зрения. В Xbox нажмите кнопку **X**, чтобы открыть начальную 2×2 сетку крафта, предусмотренную в инвентаре, и создайте верстак. Затем используйте левый триггер для получения доступа к сетке крафта верстака. В случае с карманным изданием вы можете получить доступ к меню крафта с помощью блока Ellipsis в панели инструментов.

Вот и все. Довольно просто, не так ли? В Minecraft существуют сотни рецепты крафта, каждый из которых подразумевает различное расположение элементов в сетке и использование разных материалов, однако фактическое расположение элементов, как правило, соответствует структуре физического объекта.

На примере кирки и меча это станет еще более очевидно, и спустя некоторое время вы сможете запомнить самые полезные рецепты.

Чтобы создать свою первую кирку, поместите еще две палки в средней и нижней ячейке среднего ряда. После этого расположите три блока досок в ячейках верхнего ряда.



При необходимости создайте дополнительные палки и доски, однако не переусердствуйте. Сделайте ровно столько, сколько нужно.

Вам может показаться, что в инвентаре много свободного места, но оно быстро заполняется, и хотя вы можете хранить большую часть предметов в стопках по 64 штук в каждой ячейке инвентаря, древесину лучше хранить самым эффективным способом.

Если из одного блока древесины можно создать 4 доски, то после преобразования 64 деревянных блоков получится 256 досок, которые полностью заполнят 4 ячейки.

После превращения всех этих блоков в палки будут заполнено 8 ячеек! Поэтому создавайте то, что вам нужно, только при возникновении необходимости.

Теперь создайте меч из одного блока досок и двух блоков древесины, используя любой из трех столбцов сетки крафта.

Если вам понравился процесс крафтинга, создайте лопату. Ее удобнее использовать для выкапывания блоков грязи и гравия.

По окончании ваш инвентарь должен выглядеть примерно так, как показано на рис. 2.5.

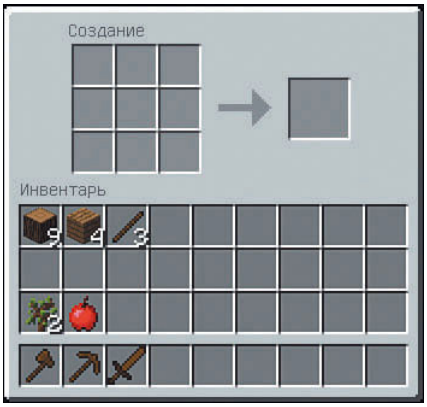


Рис. 2.5. Ваш первый, но далеко не последний набор инструментов.

Теперь вы можете переключиться на пустую ячейку панели быстрого выбора и кулаками разбить свой верстак. Подойдите к нему, чтобы поместить его в свой инвентарь для дальнейшего использования.

Создание укрытия

Теперь, когда у вас есть несколько основных инструментов, пора готовиться к наступлению ночи. Самый быстрый способ заключается в том, чтобы вырыть небольшое убежище в склоне холма. Не стоит просто прятаться в пещере, поскольку там для вас может оказаться неприятный сюрприз.

ПРИМЕЧАНИЕ

Строительство надземного укрытия

Если в начале игры вы оказались на плоском пространстве, обратитесь к разделу «Поиск места для строительства» главы 3, чтобы построить надземное укрытие.

Направляйтесь к любому удобному холму, скале или насыпи и выберите кирку в своем инвентаре. Вам нужно вырыть углубление в два блока высотой, однако поскольку вам также потребуется крыша над головой, высота углубления должна составлять не менее трех блоков. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы замахнуться киркой, и быстро разбейте блок, находящийся на земле перед вами, а также тот, который расположен над ним на уровне глаз. Если вы стоите перед холмом с террасами (в мире Minecraft других нет), просто выкопайте два блока на уровне земли, чтобы добраться до пространства высотой в три блока, как показано на рис. 2.6.

Рис. 2.6. Создание туннеля в холме является эффективным, как использование утеса в качестве укрытия.

Двигайтесь вперед, размахивая киркой, поскольку вам нужно освободить достаточно места для своего верстака, печи и, возможно, кровати. Пока достаточно области 4×4 блока, позднее вы можете расширить ее. По мере продвижения вперед, вы автоматически собираете разбитые вами блоки.

Если вы наткнулись на пещеру или вышли с другой стороны холма (рис. 2.7), откройте инвентарь и поместите несколько из собранных вами блоков в панель быстрого выбора. Затем выберите их в качестве активного инструмента, наведите перекрестье на верхнюю часть блока, находящегося под зазором, и щелкните правой кнопкой мыши, чтобы опустить на это место новый блок.

Рис. 2.7. Ой! Лучше закрыть этот зазор.

К сожалению, у вашего укрытия нет двери. В крайнем случае, вы можете просто закрыть вход каким-нибудь блоком и провести ночь, держась подальше от входа на тот случай, если появится скелет и начнет атаковать вас стрелами. Однако вы можете сделать гораздо лучше! Поместите свой верстак в углу комнаты, щелкните по нему правой кнопкой мыши, а затем разместите блоки досок в двух столбцах ячеек сетки крафта.

СОВЕТ

Ускорение процесса крафтинга

Вам может показаться, что создание предметов требует большого количества нажатий кнопки мыши. Запомните, что вы можете щелкнуть левой кнопкой мыши, чтобы взять стопку таких предметов, как доски, а затем, удерживая нажатой левую кнопку мыши, расположить их в сетке крафта. При этом программа Minecraft сделает все возможное, чтобы сбалансировать количество элементов в каждой ячейке сетки. По завершении создания нужного объекта вы можете не беспокоиться о перемещении неиспользованных материалов обратно в ячейки инвентаря. Просто нажмите клавишу **Esc**, чтобы выйти из инвентаря, и все неиспользованные элементы окажутся на земле, готовые к тому, чтобы вы их снова собрали.

СОВЕТ

Мульти-крафтинг

Вы можете легко создать сразу несколько одинаковых предметов. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните по выходной ячейке, и вы сможете взять столько предметов, сколько разрешается изготовить из материалов, находящихся в ячейках сетки крафта.

Теперь выйдите из своего убежища, выберите дверь и наведите перекрестье на блок под первой частью вашего укрытия, где находится туннель с крышей, высотой в два блока. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы установить дверь на место. На рис. 2.8 показана моя дверь. После этого вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы открыть дверь, войти внутрь и еще раз щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы закрыть ее. Теперь наше убежище стало больше похоже на дом, однако нам еще не хватает кое-чего жизненно-важного — света! В мире Minecraft нет энергосберегающих ламп. Чтобы обеспечить свет, вам нужно создать факел из палки и куска угля.

Рис. 2.8. Укрытие защищено! При выбранных уровнях сложности **Легкая** (Easy) и **Нормальная** (Normal) зомби все же пытаются сломать вашу дверь, и вы даже можете заметить появление трещин. Не паникуйте! Зомби прекратят свои попытки, не добившись успеха.

ВНИМАНИЕ

Уходя, закрывайте дверь!

Не забывайте закрывать дверь, когда покидаете свое убежище. Оставить его открытым — это все равно, что пригласить внутрь мобов, вам вряд ли захочется обнаружить одного из них по возвращении.

СОВЕТ

Аирлоки, железные двери и многое другое

При выбранном уровне сложности **Сложная** (Hard) зомби могут сломать деревянные двери. Повысьте свои шансы на выживание, построив аирлок, структуру, состоящую из двух дверей вместо одной. Если зомби сломает первую дверь, ему потребуется некоторое время, чтобы сломать вторую. Будем надеяться, что вместе с ним не придет крипер. Железные двери являются для них непроницаемыми, однако такие двери можно открыть только с помощью кнопок или других устройств из красного камня. Структуры, создающиеся по периметру, например, заборы, рвы и ямы, заполненные лавой, также уберегают от мобов. За примерами обратитесь к разделу «Защита периметра» главы 8.

ПРИМЕЧАНИЕ

Укрытия на случай необходимости и крафт в прыжке

Если вы оказались вдали от дома при наступлении ночи, то можете легко пережить ее под открытым небом. Далее описаны несколько способов. Сначала найдите самый ненадежный уступ на скале. Удерживайте нажатой клавишу **Shift** по мере приближения к краю скалы, чтобы избежать потенциально смертельного падения. Такое расположение уступа не является гарантией выживания, однако мобам будет сложнее вас найти, и вы можете улучшить ситуацию, вырыв в скале небольшое углубление для создания коридора в два блока высотой. Поверните в бок в конце коридора, чтобы придать ему форму буквы «Г», так вы сможете спрятаться от мобов. Закройте нижнюю половину дверного проема песком, грязью или гравием, чем угодно, что попадется вам под руку, и переждите ночь в своем уголке.

Еще один способ быстро защитить себя заключается в том, чтобы вырыть яму в три блока глубиной в чем-то, кроме песка или гравия. Просто выкопайте первые два блока, спрыгните в яму и выкопайте последний блок в надежде, что затем вы не упадете прямиком в яму с лавой или в глубокую пещеру. Поместите один из выкопанных блоков у себя над головой, удостоверившись, что это не песок и не гравий, иначе вы задохнетесь, что противоречит вашей цели. Подождите примерно восемь минут или время от времени выбивайте блок, чтобы проверить, не наступил ли день. Если да, выбейте находящийся перед вами блок для создания ступеньки.

Последний трюк, который может оказаться полезным, если ваша точка спауна оказалась посреди гигантской пустыни, заключается в том, чтобы выкопать примерно 10 блоков песка или другого материала, а затем поместить первый блок на землю, забраться на него, а затем подпрыгнуть, глядя прямо вниз, чтобы поместить другой блок непосредственно под собой. Этот процесс также известен как крафт в прыжке. Повторяйте этот процесс, пока не окажетесь на вершине столба в 10 блоков высотой. Это спасет вас от нападения вражеских мобов. После восхода солнца посмотрите вниз и щелкните левой кнопкой мыши, чтобы выкопать блоки под собой и спуститься на землю.

ВНИМАНИЕ

Устанавливайте двери как следует!

Если вы установите дверь не той стороной, мобы смогут атаковать вас. Скелеты, которые всегда отличаются смертельной точностью, смогут атаковать вас своими стрелами прямо через дверь. По этой причине всегда следует устанавливать двери, стоя снаружи помещения, которое необходимо защитить.

Вы можете найти уголь в земле. Блоки угля отличаются узором из черных пятен, вы часто можете обнаружить их в боковых стенах пещер. Однако не получится копать слишком глубоко, не имея источника света. К счастью, существует более простой способ создания факела с помощью древесного угля. Чтобы получить последний, вам необходима печь, а для ее создания нужен булыжник.

Печь — это ваш друг

Печи создаются из восьми блоков булыжника, а для его получения вам нужно добыть камень. Камень можно найти везде. Это второй самый распространенный элемент в мире Minecraft после воздуха, и обычно его можно обнаружить под слоем из одного-двух блоков грязи или прямо у себя под ногами. Сложность заключается в том, что вы не можете превратить камень в булыжник своими кулаками. При этом вы просто сотрете его в порошок. Чтобы все сделать как следует, вам понадобится кирка.

Проверьте свой инвентарь, и если в нем содержится меньше восьми блоков булыжника, начните расширять свое убежище, используя кирку, чтобы превратить попадающийся вам камень в булыжник. Не вырывайте за раз более одного блока в глубину, поскольку вы не сможете выбраться наверх. При необходимости используйте эффект лестницы, однако пока старайтесь действовать в горизонтальной плоскости, расширяя пространство по периметру вместо того, чтобы создавать длинный туннель. На рис. 2.9 показан слой камня, который оказался на расстоянии всего одного блока от входа.

Как только вы соберете нужное количество блоков, вернитесь к своему верстаку и расположите восемь блоков по краям сетки крафта, оставив среднюю ячейку пустой.

Перетащите созданную печь в одну из ячеек панели быстрого выбора, а затем, щелкнув правой кнопкой мыши, поместите ее рядом со своим верстаком. Теперь пора создать факел.

Рис. 2.9. В Minecraft камень можно найти повсюду, только не забудьте использовать кирку.

Да будет свет!

Свет позволяет легко преодолеть страх темноты в любых условиях. В Minecraft свет позволяет сдерживать враждебных мобов. Говоря более конкретно, он мешает им появляться. Согласно правилам программы мобы не могут возникнуть рядом с вами, независимо от уровня освещенности, однако они также не могут возникнуть вблизи от источника света. Итак, если по мере расширения пределов своего убежища, создания шахты и исследования местности вы разумно расположите факелы, это обеспечит вам некоторый уровень безопасности. Кроме того, факелы позволяют создать домашнюю атмосферу. Щелкните правой кнопкой мыши по печи. Вы снова увидите свой инвентарь, как показано на рис. 2.10, однако на этот раз сетка крафта предусматривает всего две ячейки. Нижняя ячейка содержит топливо для печи, а верхняя — объект, который необходимо в ней сжечь. Поместите пару блоков древесины в каждую из ячеек, чтобы создать уголь, как показано на рис. 2.10. Вскоре в выходной ячейке вы увидите древесный уголь. Из каждого куска древесного угля можно сделать четыре факела.

СОВЕТ

Ведра лавы являются самым лучшим топливом

Для печи вы можете использовать как (каменный) уголь, так и древесный уголь, которые являются гораздо более эффективным топливом по сравнению с большей частью остальных материалов, способным обрабатывать по восемь блоков. Какое же топливо является самым лучшим? Ведро лавы. Позднее вы сможете легко его найти. А сейчас просто имейте это в виду. С помощью одного ведра лавы можно переплавить 100 блоков. Это все равно, что иметь личный ядерный реактор.

Переплавка материалов в печи может занять некоторое время, однако вы можете установить ее заняться другими делами. Вы уйдете, а печь будет гореть, пока не кончится топливо или материал для переплавки.

После того как что-то из этого закончится, печь просто выключится, а результаты ее работы вы сможете забрать позднее. Не стоит волноваться об оставленном включенным газе или выкипании жидкости в горшке.

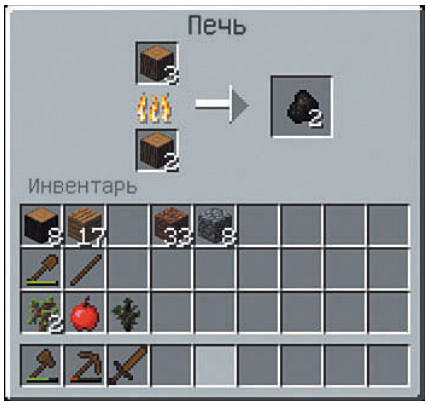
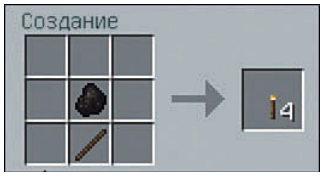


Рис. 2.10. Топись, печка, топись. Печь позволяет превратить объекты в предметы, более пригодные крафта, постройки зданий, создания украшений и приготовления пищи. Всегда держите ее под рукой.

Теперь, когда у вас есть древесный уголь, нажмите клавишу **E**, чтобы открыть инвентарь (или щелкните правой кнопкой мыши по своему верстаку), поместите одну палку в любую из нижних ячеек сетки крафта, а в ячейку над ней — один кусок древесного угля. Отличная работа! Вы только что создали четыре факела, которые будут одними из самых лучших ваших друзей в мире Minecraft.



Поместите факелы в ячейку панели быстрого выбора и закройте инвентарь. Найдите хорошее место на стене, выберите факел и щелкните правой кнопкой мыши по стене, чтобы прикрепить его. Факелы никогда не потухнут, так что вам не придется их заменять, хотя вы можете сбить их, используя левую кнопку мыши, и забрать, чтобы установить в другом месте, исходя из своих дизайнерских предпочтений.

Факелы также могут служить в качестве сигнального огня, если вы поместите несколько штук за пределами своего убежища. Они обеспечивают хорошее освещение, которое видно издалека, что особенно полезно, когда вы торопитесь домой на закате.

На рис. 2.11 изображен результат освещения первого укрытия мира Elysia.

Рис. 2.11. Пещера, родная пещера. Безопасная и достаточно уютная для продолжения крафтинга.

Создание кровати

Кровати хороши тем, что они делают дом домом. Они дают то, чего не могут обеспечить верстак и печь. Кроме того, они служат цели, имеющей непосредственное отношение к базовой механике игры. Кровать защищает вас. Она позволяет вам пропустить ночное время до наступления утра.

ПРИМЕЧАНИЕ

Время на вашей стороне

Пока вы спите, время не идет как обычно. Сон подобен введению чит-команды `/time set day`, которая приводит к мгновенной корректировке часов игры, при этом оставляя все остальное без изменений.

СОВЕТ

Чит-команда для точки спауна

При включенных чит-командах введите `/spawnpoint`, чтобы изменить исходную точку спауна на ваше текущее положение. Если вы погибнете, то возродитесь поблизости.

Сон в кровати также переопределяет вашу точку спауна согласно ее расположению. Таким образом, вы можете продолжать исследовать мир, уходя на огромные расстояния, и вам не придется возрождаться в вашей исходной точке, если вы погибнете, что практически неизбежно. Тем не менее имейте в виду, что в случае уничтожения кровати, в которой вы спали в последний раз, ваша точка спауна вернется к исходному значению, поэтому вам следует обеспечивать сохранность своей кровати. Создать кровать легко, однако вам сначала придется найти и убить трех овец, чтобы получить их шерсть. Позднее вы сможете создать ножницы, чтобы не убивать овец, однако сейчас без этого не обойтись.

Если вы видели овец неподалеку, возьмите свой меч и щелкните по ним левой кнопкой мыши несколько раз. Однако следите за тем, где вы находитесь. При нападении овцы стараются убежать, и вам важно не потеряться в процессе погони.

ПРИМЕЧАНИЕ

Спите без овчины

Овцы являются самым доступным источником шерсти для кровати. Если вы не можете найти овец, пропустите этап создания кровати и переходите к главе 3, а ночь потратьте на совершенствование своих инструментов с помощью верстака. Вы можете тихо выкопать больше булыжника, расширяя свое убежище. Только не забывайте размещать факелы так, чтобы не оставалось никаких темных мест, где могли бы появиться враждебные мобы. Если нигде поблизости нет овец, поищите пауков. С каждого паука можно получить от 0 до 2 единиц нити. Из четырех единиц вы можете создать блок шерсти, поэтому вам нужно собрать 12 единиц, чтобы вам хватило на кровать. Предупреждаю, что это может занять некоторое время.

С каждой овцы можно получить один блок шерсти. После того как вы собрали три блока, возвращайтесь к своему верстаку, расположите три блока досок в ячейках нижнего ряда, а три блока шерсти — в ячейках среднего ряда. Вот и кровать!

Вы можете расположить кровать везде, где есть место для двух блоков. Встаньте лицом в том направлении, в котором должна «смотреть» кровать — там, где область ног будет ближе к вам. Затем щелкните правой кнопкой мыши по блоку, где должны находиться ноги, а не голова. На рис. 2.12 показан процесс размещения кровати, а на рис. 2.13 — конечный результат в простом, но теперь очень уютном жилье.

Рис. 2.12. Процесс размещения кровати может показаться несколько сложным, поскольку она состоит из двух блоков. Всегда нацеливайтесь на то место, где будут располагаться ноги.

Рис. 2.13. Теперь кровать приставлена к стене в дальней части укрытия.

СОВЕТ

Берите кровать с собой

Держите кровать в своем инвентаре во время путешествия по дикой местности. Вы можете поместить ее везде, где для нее есть достаточно места, и, пока поблизости нет мобов, поспать в темноте. Однако будьте готовы к тому, что по пробуждении вы будете окружены! Кровать в мире Minecraft позволяет выйти из сложной ситуации, однако такое ее использование имеет свои трудности, в конце концов, постройка простого убежища не требует больших усилий. Другими словами, используйте ее на свой страх и риск.

Подведение итогов

На первый взгляд выживание в первую ночь может показаться чем-то сложным, что характерно для кривой обучения. После того как вы пройдете через это, вам будет гораздо проще в следующий раз. Чтобы выжить в первую ночь, нужно выполнить несколько простых действий: добыть древесину, построить верстак, создать инструменты и выкопать убежище.

Однако помните, в мире Minecraft дни проходят слишком быстро. Следите за заходом солнца на западе, и убедитесь в том, что вы можете создать по крайней мере небольшую пещеру в скале или холме, чтобы обеспечить безопасное укрытие на ночь. Утром, выбравшись из своего убежища, проверьте, нет ли поблизости враждебных мобов. Их выдают звуки. Некоторые из них могут скрываться в течение всего дня, а другие сгорают на солнце, однако будьте особенно осторожны в пасмурный день, поскольку приглушенный свет облегчает им задачу выживания.

Теперь, когда вы распробовали игру Minecraft, я уверен, что вы готовы к большему. Пока мы лишь поцарапали поверхности верстака, и хотя убежище хорошо выполняет свою функцию, мир Minecraft предоставляет неограниченные ресурсы и возможности для реализации любой архитектурной мечты. В следующей главе вы узнаете о некоторых самых основных методах выживания, включая утоление голода и сражение с мобами, а также создадите еще несколько полезных инструментов.

3

Сбор ресурсов

В этой главе

- Никогда не теряйтесь. Узнайте секреты индикатора HUD, среди которых — скрытая функция GPS.
- Совершенствуйте свои инструменты, используя более прочные материалы.
- Держите свои заработанные с трудом ресурсы в сохранности.
- Узнайте о простом способе управления голодом.
- Постройте свое первое убежище под открытым небом и наслаждайтесь видом.
- Получите доступ к полному инвентарю, предусмотренному творческим режимом.

Мир Minecraft до краев заполнен всевозможными ресурсами, и их сбор является первым условием для эффективной игры. В главе 2 вы создали набор первой необходимости, достаточный для того чтобы пережить первую ночь, однако это лишь небольшая прелюдия к настоящей игре, а большая часть этой книги посвящена тому, как находить, создавать и использовать другие типы ресурсов. Эта глава позволит создать фундамент для остальной части игры. Вашими ключевыми действиями в данный момент являются: постройка убежища под открытым небом, поиск пищи для утоления голода, усовершенствование инструментов для сбора ресурсов и создание сундука для хранения предметов. Это укрепит ваши позиции, сделав вашу базу более защищенной от атак, а также позволит более эффективно выполнять различные действия и даст вам возможность предпринимать более продолжительные путешествия над и под землей.

Хорошей новостью является то, что у вас уже есть база, так что вы можете исследовать мир в течение дня. Постарайтесь не потеряться и вернуться в укрытие на ночь. Тем не менее вам по-прежнему нужно избегать, по крайней мере, некоторых враждебных мобов, которые действуют в течение дня.

Знакомство с индикатором HUD

Прежде чем начать, давайте рассмотрим индикатор Heads-Up Display (HUD) — набор значков и показателей в нижней части экрана. На рис. 3.1 показан индикатор HUD в режиме **Выживание** (Survival),

на котором отображены все возможные показатели. (В творческом режиме в индикаторе HUD отображается только инвентарь.)

Рис. 3.1. В индикаторе HUD содержатся ключевые показатели состояния персонажа. Здоровье крайне важно, однако низкое значение индикатора голода также приводит к низкому уровню здоровья, так что следите и за тем, и за другим.

1. Статус брони.
2. Уровень здоровья.
3. Опыт.
4. Уровень кислорода.
5. Уровень голода.
6. Быстрый доступ к инвентарю.

Каждый раздел индикатора HUD предоставляет ключевую информацию о здоровье или состоянии вашего аватара.

- **Статус брони** — данный индикатор появляется после того как вы оденете свой аватар в любой вид доспехов и показывает, какую долю урона они могут поглотить. Каждая иконка брони соответствует 8% урона, так показатель 10/10 означает, что ваша броня уменьшает урон на 80%, в то время как при показателе 1/10 броня поглощает только 8% урона. По мере поглощения урона броня становится менее эффективной, однако скорость ее изнашивания также зависит от материала, из которого она изготовлена, — кожа является самой недолговечной, а алмаз — наоборот.

- **Уровень здоровья** — у вас есть 20 очков здоровья, которым соответствуют 10 сердец. Каждое сердце исчезает в два этапа. Уровни здоровья и голода сложно соотносятся между собой. Вы можете прочитать об этом подробнее в разделе «Управление уровнем голода».

- **Опыт** — значение индикатора опыта увеличивается по мере того, как вы роете шахты, переплавляете в печи материалы, готовите еду, убиваете мобов и рыбачите. Текущее значение показано в середине индикатора. После заполнения этого индикатора вы переходите на следующий уровень. Опыт, как правило, не является важной характеристикой до тех пор, пока вы не начнете накладывать чары и наделять особыми силами такие предметы, как мечи (см. главу 10). В отличие от других ролевых игр, в Minecraft опыт больше похож на деньги, которые вы тратите при наложении чар. Он накапливается и убывает. Однако весь накопленный опыт учитывается в итоговом количестве очков, которое отображается на экране, когда вы погибаете. При убийстве моба выпадают шары опыта, которые либо летят прямо к вам, либо опускаются на землю в ожидании, пока вы их подберете. Вы также можете получить опыт при выплавке определенных предметов в печи и выполнении других действий, например, при обнаружении редких руд. Смерть приводит к существенному уменьшению текущего показателя опыта.

- **Уровень кислорода** — указанный индикатор отображается всякий раз, когда вы опускаетесь под воду, после чего его значение быстро начинает уменьшаться. Вероятно, вам удастся гораздо дольше сдерживать собственное дыхание! Как только уровень кислорода достигнет нуля, здоровье начнет быстро ухудшаться, однако уровень кислорода восстановится, если вынырнуть, удерживая нажатой клавишу для прыжка. В Minecraft дайвинг не является каким-то важным делом, по крайней мере, имеющим особое значение для прохождения основной игры, однако вы можете использовать эту способность, например, для постройки подводной базы. Пример показан на рис. 3.2, и в главе 8 я покажу вам, как создать свою собственную базу, а также расскажу о некоторых других методах дыхания под водой.

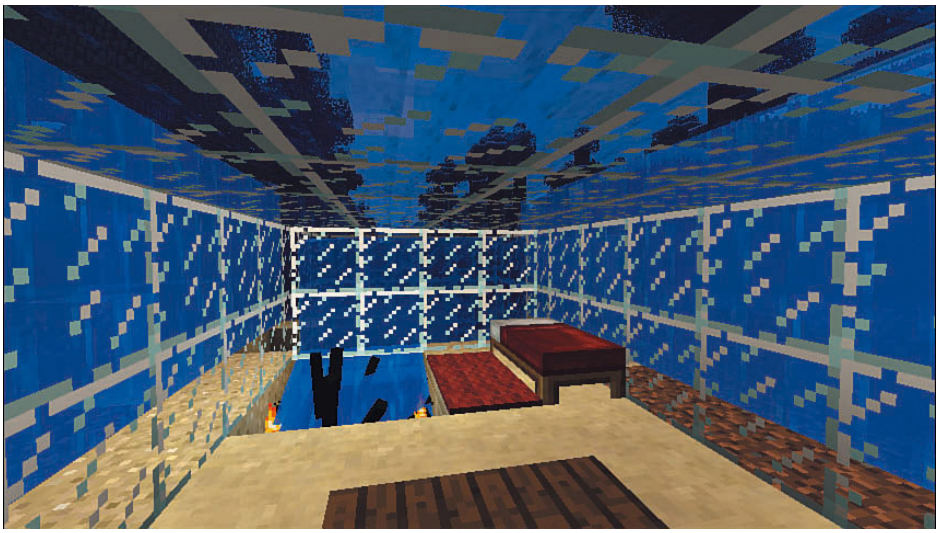


Рис. 3.2. Подводные базы непроницаемы для мобов, даже если построены из стекла, однако вам придется тщательно следить за уровнем кислорода, чтобы в процессе строительства у вас не закончился воздух. Кстати, единственный моб, который может возникать под водой, — это дружественный спрут. Можете ли вы обнаружить его на данном рисунке? Теперь он является частью первого частного аквариума в мире Elysia. Я назвал его «Сефом».

- **Уровень голода** — у вас есть 20 очков голода, а также скрытое значение сытости. Как и в случае с показателем здоровья, каждый значок индикатора голода соответствует двум очкам и уменьшается по половине значка за раз (этот значок имеет вид окорока).

- **Быстрый доступ к инвентарю** — эти девять ячеек содержат предметы, которые можно выбрать с помощью колесика прокрутки мыши или нажатия клавиш 1–9. Нажмите клавишу **E**, чтобы получить доступ к полному инвентарю и заменить предметы в данных ячейках. Белые числа, находящиеся рядом с некоторыми предметами, соответствуют количеству одинаковых предметов в конкретной ячейке. Под значком каждого инструмента находится зеленый индикатор долговечности, значение которого постепенно уменьшается по мере его использования до тех пор, пока инструмент не сломается и не исчезнет из вашего инвентаря. Вы получите предупреждение об этом, поскольку индикатор станет красным при близких к нулю значениях. Для получения дополнительной информации о долговечности различных материалов обратитесь к разделу «Совершенствование инструментов» далее в этой главе.

СОВЕТ

Отображение показателей прочности в индикаторе HUD

Нажмите клавиши **F3+H** (или **fn+F3+H** в операционной системе OS X) для отображения текущего и максимального значения прочности всех инструментов в вашем инвентаре. Значение отобразится во всплывающей подсказке при наведении мыши на конкретный предмет.

ПРИМЕЧАНИЕ

Показатели HUD изменяются, когда вы находитесь в седле

Показатели в индикаторе HUD изменяются, когда вы едете на лошади. При этом вместо уровня вашего здоровья отображается уровень здоровья лошади. Значение опыта также заменяется индикатором прыжка. Подробнее о лошадях и других мобах, которых можно оседлать, вы можете узнать в главе 7.

При сетевой игре в левом нижнем углу вашего индикатора HUD также отображается окно чата. Нажмите клавишу **T**, чтобы развернуть окно чата.

Используйте клавишу **F1** для полного отображения индикатора HUD. Нажмите клавишу **F3** при развернутом HUD, чтобы просмотреть экран отладки HUD с подробностями (рис. 3.3).

ПРИМЕЧАНИЕ

Как скрыть HUD в версии для Xbox

Вы не можете скрыть индикатор HUD в карманном издании игры Minecraft, однако вы можете это сделать в версии для Xbox. Нажмите кнопку **Start** (Пуск) и откройте меню **Help & Options** (Помощь и параметры). Перейдите в раздел **Settings** ⇒ **User Interface** (Настройки ⇒ Пользовательский интерфейс) и сбросьте флажок **Display HUD** (Отображать HUD). К сожалению, в настоящее время сделать это быстрее нельзя.

На экране отладки отображаются координаты относительно точки происхождения мира с $x = 0$ и $y = 0$. Координата z показывает ваше текущее положение над уровнем коренной породы. Запишите текущие значения. Если вы потеряетесь, прежде чем сможете создать кровать и обновить свою точку спауна, вы всегда найдете обратный путь к исходной точке спауна и, вероятно, к первому убежищу, для чего вам нужно повернуться в направлении, которое позволит привести координаты x и y к нужным значениям. Если вы поспите в кровати и обновите свою точку спауна, следует включить экран отладки и записать координаты, прежде чем отправляться дальше.

Рис. 3.3. Экран отладки HUD предоставляет много загадочной информации, однако также может помочь вам найти путь домой.

1. Ваше местоположение к востоку от исходной точки спауна, выраженное в блоках. Отрицательное значение соответствует количеству блоков к западу.
2. Ваше текущее положение над уровнем коренной породы, выраженное в слоях.
3. Ваше местоположение к югу от исходной точки спауна, выраженное в блоках. Отрицательное значение соответствует количеству блоков к северу.
4. Текущий тип биома.

Когда вам нужно будет вернуться, и я должен предупредить вас, что это может потребовать некоторых экспериментов и практики, повернитесь и сделайте несколько шагов, отмечая изменения текущих координат. Ваша цель состоит в том, чтобы сдвинуть значения *x* и *y* к координатам, которые вы записали. Вероятно, вам придется немного побродить вокруг, однако, в конце концов, вы окажетесь там, где нужно.

Совершенствование инструментов

Деревянные инструменты изнашиваются быстро, поэтому вам следует как можно быстрее усовершенствовать свой набор.

Каждый тип материала имеет определенный уровень прочности. Считайте, что прочность — это количество полезных действий, которые может выполнить инструмент прежде, чем он полностью износится и исчезнет из инвентаря. Я указал значение прочности в скобках рядом с описанием материала.

- **Золото (33).** Хотя это наименее прочный материал, золотая кирка позволяет практически мгновенно выбивать блоки из большего количества более мягких материалов, кроме того золото лучше всего подходит для наложения чар, поэтому вы можете наделить его сверхспособностями (см. главу 10). Однако, учитывая то, что золото примерно в 5 раз сложнее найти, чем железо, а также

то, что оно может быть использовано для изготовления многих других полезных предметов, я бы не рекомендовал расходовать его на создание инструментов.

- **Древесина (60).** Древесину добыть легко, особенно в чрезвычайной ситуации, однако рассматривайте древесину просто в качестве средства для добывания булыжника, поскольку в отличие от последнего, деревянные инструменты не позволят добыть более ценные ресурсы, например, железо, золото, алмазы и красный камень. Деревянная кирка вам понадобится для добычи камня, поскольку если вы попробуете добыть его голыми руками, то просто сотрете камень в непригодную для использования пыль. Однако после того как вы это сделаете, вам следует заменить деревянную кирку каменной.
- **Камень (132).** Обладая прочностью, чуть более чем в два раза превышающей прочность древесины, камень позволяет приступить к более серьезным горнодобывающим и другим мероприятиям. Каменные инструменты создаются из блоков булыжника, которые в свою очередь создаются из камня. Это может показаться немного сложным, однако со временем это будет казаться вполне естественным.
- **Железо (251).** Железо станет вашим самым часто используемым материалом. Обычно железо можно найти везде, начиная с уровня коренной породы (самый нижний слой мира Minecraft) и заканчивая слоем, находящимся на 20 блоков ниже уровня моря. Железо используется для создания всех видов инструментов, оборудования и устройств, включая броню, ведра (для переноса воды, лавы и молока), компасов, вагонеток и рельс. Все это требует, по крайней мере, железных слитков, получаемых при выплавке руды в печи. Из одного блока руды можно получить один слиток. Слитки и многие другие предметы рассеяны по всему миру в деревенских сундуках, шахтах, подземельях и крепостях. Кроме того, вы можете получить их, убивая зомби и железных големов.
- **Алмаз (1562).** Это самый прочный и самый дорогой из всех материалов, поскольку встречается относительно редко. Вы будете счастливы, обнаружив свой первый алмаз, однако найти его можно только в первых 16 слоях выше уровня коренной породы, самого низкого уровня в мире Minecraft, но даже там его примерно в 25 раз меньше, чем железа. Алмазная кирка является единственным инструментом, с помощью которого можно успешно добывать обсидиан, необходимый для создания портала в Нижний мир. Учитывая то, что алмазы встречаются примерно в 25 раз реже, чем железо, и при этом они лишь в 6 раз прочнее, вам в основном следует использовать железную кирку, а алмазную применять только для добычи обсидиана. Лучше оставить обнаруженные алмазы для создания оружия (алмазный меч причиняет больше ущерба, что в сочетании с его повышенной прочностью обеспечит более длительное его использование), брони и стола зачаровывания.

ПРИМЕЧАНИЕ

Различные материалы для разных предметов

Прочность относится ко всем инструментам, оружию и броне, хотя в каждом конкретном случае существуют различия в материалах, которые можно использовать. Например, вы можете сделать броню из кожи, а из камня — инструменты, но не наоборот.

ВНИМАНИЕ

Не допускайте полного изнашивания инструментов!

Постарайтесь не допускать изнашивания инструмента до его поломки и исчезновения. Вместо этого поместите два однотипных изношенных инструмента в сетку крафта, чтобы объединить их оставшиеся силы и дать другую жизнь.

Рецепты создания инструментов одинаковы для всех материалов.

- Для создания каменной кирки вам потребуются две деревянные палки для ручки и три блока булыжника.

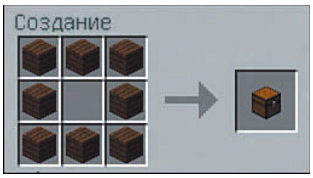
- Замените материалы таким же образом при создании топора и меча.

- Вы также можете добавить в свой набор лопату, поскольку она позволяет примерно в четыре раза быстрее, чем голыми руками, собирать более мягкие материалы, например, грязь, гравий, песок, глину и снег, а также помогает получить ресурсы из некоторых блоков, а не просто их разбить.

По мере создания различных предметов вам придется найти место для складирования того, что вам не требуется в данный момент. Вам также нужно будет хранить другие ресурсы и пищу, которые вы найдете во время своих путешествий. Об этом далее.

Сундуки: Обеспечьте сохранность своих вещей

Всякий раз, когда уходите из вашего безопасного укрытия, вы рискуете погибнуть. Криперы, ямы с лавой, падения с высоты — все это может стать причиной смерти. Вы мгновенно возродитесь, однако реальная опасность состоит в том, что любые предметы, которые вы собрали и имели в своем инвентаре, будут выброшены на месте вашей преждевременной смерти, и для их возвращения вам может не хватить 5 минут, по истечении которых они навсегда исчезнут. Сундуки выступают в качестве страховки. Перед тем как отправиться в путешествие, положите в сундук то, что вам не требуется в данный момент, и эти вещи будут там, когда вы вернетесь или возродитесь. Очевидным местом для хранения сундуков является ваше укрытие, однако вы также можете оставить их в другом месте, например, на перевалочном пункте при строительстве шахты или прямо под открытым небом. Мобы не тронут их, а единственный риск состоит в оставлении их на виду при сетевой игре или в опасности быть взорванным подошедшим сзади крипером, пока вы роетесь внутри. Сундуки могут состоять из одного или двух блоков. Один сундук вмещает 27 стопок предметов. Для создания двойного сундука поставьте рядом два обычных сундука. Двойной сундук вмещает до 54 стопок предметов. Учитывая то, что стопка может содержать до 64 предметов, в сундуке, площадь которого составляет всего в 2×1 блока, можно хранить до 3510 блоков. Если вы когда-либо смотрели сериал «Доктор Кто» (Doctor Who), считайте сундуки Тардисом хранения! С помощью своего верстака создайте сундук, расположив восемь блоков досок в крайних ячейках и оставив среднюю ячейку пустой.



Поставьте сундук на место, а затем щелкните по нему правой кнопкой мыши, чтобы открыть его. Теперь вы можете перемещать элементы между своим инвентарем и сундуком. На рис. 3.4 показано, что я переместил все ненужные элементы, перед тем как отправиться в следующую экспедицию.

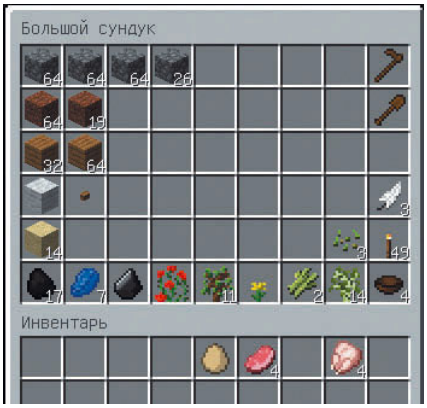


Рис. 3.4. Сундуки выступают в качестве страхового полиса для ваших вещей, так что они не исчезнут в случае вашей смерти. Используйте горячие клавиши инвентаря, о которых вы узнали раньше, для быстрого перемещения предметов между ячейками инвентаря и сундука.

Перед отправлением вам еще следует узнать о том, как избегать монстров и как бороться с голодом. Читайте дальше.

ПОДКЛЮЧЕННЫЙ СУНДУК

Сундуки, несомненно, полезны, без них сложно выжить. Однако вы не можете взять содержимое сундука с собой. Вам требуется перенести запас алмазов? Это может стать довольно сложной задачей.

Воспользуйтесь Сундуком Края, который подобен облачному хранилищу. Сундук Края не дешев. Вам потребуется восемь блоков обсидиана, полученные путем комбинирования лавы с водой или найденные при обычном рытье шахты, а также одно Око Края, забранное у поверженного Странника Края. Так каковы же преимущества Сундуков Края? Все они предоставляют доступ к одному и тому же виртуальному сундуку и имеют одно и то же содержимое. Допустим, вы построили несколько жилищ в своем огромном мире, и у вас есть любимые предметы, к которым вы хотите иметь доступ где угодно. Поместите в каждом своем жилище Сундук Края, и любые предметы, которые вы в него положите, будут доступны во всех остальных сундуках. Это подобно квантовым путешествиям только без всякой путаницы.

Избегайте монстров

Между миром Minecraft в первый день и миром Minecraft во второй день существует ключевое различие — это мобы, а если конкретнее, то враждебные мобы.

Мобы возникают в темных местах, некоторые только в ночное время, так что если в свой первый день вы находитесь под открытым небом в хорошо освещенных местах, вы будете в относительной безопасности. Тем не менее к началу второго дня количество мобов возрастет, и они будут бродить поблизости. Вы необязательно столкнетесь с ними на второй день, и лучше быть к этому готовым.

В Игровом мире существуют 14 типов враждебных мобов. Далее перечислены те, которые могут встретиться вам на второй день:

- **Зомби** — Зомби сгорают на солнце, но могут выжить в тени или в дождливую погоду, а также в темных пещерах в любое время дня и ночи. Их относительно легко победить, и если один из них придет за вами, направляйтесь к хорошо освещенному месту и держите дистанцию, пока они горят в солнце.

- **Скелеты** — Скелеты тоже сгорают на солнце, если на них нет шлема, и могут выжить при приглушенном свете. Их лук и стрелы представляют смертельную опасность, так что этих монстров лучше избегать, пока вы не обзаведетесь железным мечом и укрытием, позволяющим избегать попадания на их линию огня.

- **Пауки** — Пауки бывают двух видов: большие или синие. На данном этапе вам, вероятно, будут встречаться только большие пауки. Они пассивны в течение дня, однако становятся враждебными в тени и могут атаковать в любой момент, если их спровоцировать. Они могут забираться наверх, прыгать вниз и очень быстро перемещаться. К счастью, их также легко убить с помощью нескольких быстрых ударов мечом. Синие пауки отличаются меньшим размером, а их ядовитые представители называются пещерными пауками. Они живут только в заброшенных шахтах под землей, но в больших количествах. Если вы страдаете от боязни пауков, мне нечем вас успокоить, разве что со временем вы к ним привыкнете, и они не будут казаться вам столь противными.

- **Криперы** — В мире Minecraft криперы имеют заслуженную репутацию плохих парней. Они напичканы порохом, и когда они оказываются на расстояния в три блока от вас, начинают шипеть и спустя 1,5 секунды взрываются. Их взрыв может нанести серьезный ущерб вам, близлежащим строениям и окружающей среде в целом. Если вы слышите шипение крипера, но не видите его, бегите вперед со всех ног. Помните, что вы можете ускорить бег, дважды нажав и удерживая клавишу **W**. Если вам повезет, вы окажетесь более чем за три блока от крипера, и он не взорвется. Как правило, криперов лучше всего атаковать издали, используя лук и стрелы, однако если вы побежите на них с железным или алмазным мечом и нанесете удар в самый нужный момент, то сможете отбросить их назад, и взрыва не будет. Большинство криперов исчезают в полдень, в результате чего вторая половина дня в целом свободна от их террора.

- **Слизни** — Слизни появляются в биоме болота, а также в некоторых местах под землей. Изначально они появляются в виде достаточно больших желеобразных зеленых блоков и способны причинять ущерб. При атаке на них они, в конце концов, распадаются на 2–4 новых слизня средних размеров, которые тоже могут атаковать, но которых относительно легко убить, в результате чего на месте каждого появляется еще 2–4 крошечных слизня! Эти маленькие слизни не причиняют ущерба, однако, если вам не повезет, они могут создать для вас опасную ситуацию.

Если вы столкнетесь с одиноким пауком, зомби или даже слизнем, у вас будет хороший шанс попрактиковаться в использовании меча. Просто наведите перекрестье на существо и нанесите удар, щелкнув левой кнопкой мыши. Продолжайте щелкать так быстро, как можете, и вам, скорее всего, удастся убить моба и забрать то, что из него выпадет, прежде чем он нанесет вам слишком много ударов. Пока старайтесь избегать остальных мобов.

СОВЕТ

Переключитесь в мирный режим, чтобы передохнуть

Вам надоели мобы? Нажмите клавишу **Esc**, чтобы открыть окно **Настройки** (Options) и изменить уровень сложности на **Мирная** (Peaceful). Это приведет к исчезновению всех враждебных мобов и восстановит ваше здоровье. Однако постарайтесь переключить уровень сложности обратно на **Нормальная** (Normal), как только сможете.

Так как же избежать мобов? Следующие подсказки помогут вам выжить:

- По возможности находитесь на открытом пространстве, избегайте густого леса, если это возможно.
- У большинства мобов есть зона обнаружения, действующая в пределах 16 блоков. Если вы попадете в зону прямой видимости, они начнут преследовать вас. Пауки могут обнаружить вас даже сквозь другие блоки. После этого они будут пытаться добраться до вас, отслеживая вас через другие блоки, даже если вы не находитесь в их прямой видимости. Область действия режима преследования составляет гораздо больше, чем 16 блоков.
- Держите звук в игре включенным, это позволит вам услышать мобов в радиусе 16 блоков, хотя криперы приближаются чрезвычайно тихо.
- Старайтесь держаться подальше от обрывов в холмистой местности. Криперы могут упасть на вас сверху и взорваться. Старайтесь подниматься на холмы и спускаться прямо, чтобы иметь хороший обзор.
- Мобы двигаются довольно медленно, поэтому вы легко можете поддерживать между собой и ими некоторую дистанцию, поддерживая устойчивый темп и двигаясь кругами к своему убежищу. Режим бега позволит оставить их далеко позади.

ВНИМАНИЕ

Бег делает вас голодным

В режиме бега тратятся очки голода, поэтому старайтесь использовать его только в экстренных случаях.

Управление уровнем голода

В мире Minecraft голод играет важную роль, как и в реальной жизни. Хотя умереть с голоду можно только при уровне сложности **Сложная** (Hard), голод может повлиять на вашего персонажа в других отношениях, поэтому всегда важно иметь при себе эквивалент пары бутербродов, прежде чем отправиться в глубь шахты или в долгий путь.

Уровень голода представляет собой комбинацию двух значений: показателя индикатора голода в HUD и скрытого значения, называемого сытостью. Последнее обеспечивает буфер для показателя голода и уменьшается в первую очередь. На самом деле, ваш уровень голода вообще не уменьшается до тех пор, пока значение сытости не достигнет 0. После этого индикатор голода начнет мигать, а через некоторое время очки начнут исчезать. Значение сытости не может превысить значения индикатора голода, так что при заполненном индикаторе голода в 20 очков можно иметь не более 20 очков сытости. Тем не менее 6 очков голода также обеспечивает максимум 6 очков сытости, что делает вас уязвимыми.

Далее приведены некоторые ключевые данные о системе голода.

- При уровнях сложности **Легкая** (Easy) и **Нормальная** (Normal) нет необходимости слишком сильно беспокоиться об уровне голода, поскольку ваш персонаж не умрет от него. Если вы находитесь близко от дома и занимаетесь земледелием или сооружением пристройки, вы в безопасности, однако ваш уровень здоровья начнет уменьшаться. Съешьте что-нибудь при первой же возможности, чтобы восстановить свое здоровье.

- Бег невозможен, когда уровень голода падает ниже 6 очков, которым соответствуют 3 значка в виде окорока в индикаторе HUD.

- Поддержание относительно полного желудка на уровне 18 очков голода (9 окороков в HUD) позволяет восстанавливать уровень здоровья со скоростью в 1 очко (половина сердца) каждые 4 секунды.

- Здоровье истощается, если значение голода падает до 0, что увеличивает риск гибели от разнообразных опасностей, подстерегающих вас в мире Minecraft (рис. 3.5).

- В зависимости от выбранного уровня сложности существуют некоторые ограничения на падение уровня здоровья. При уровне сложности **Легкая** (Easy) здоровье не может истощиться от голода больше, чем на 10 очков, то есть наполовину. При уровне сложности **Нормальная** (Normal) уровень здоровья снижается до 1 очка, что соответствует крайней степени уязвимости. При уровне сложности **Сложная** (Hard) никаких ограничений нет. Не игнорируйте индикатор голода, иначе ваш персонаж рискует умереть от голода. Чтобы узнать, как этого избежать, обратитесь к разделу «Еда на бегу» далее в этой главе.

Рис. 3.5. Последствия экстремального голода при уровне сложности **Нормальная** (Normal): здоровье истощается до одного очка, то есть до половины сердца.

Ваша миссия: еда, ресурсы и разведка

На второй день вам представится прекрасная возможность добыть пищу и другие ресурсы, а также произвести разведку местности вокруг вашего первого убежища, чтобы найти подходящее место для строительства своей первой обители. Обратите внимание на следующее:

- **Пассивные мобы** — Куры, свиньи и коровы представляют собой готовый источник пищи, или, по крайней мере, сырого мяса, которое можно приготовить в печи, чтобы сделать его более питательным. Коровы также предоставляют кожу, которую можно использовать для вашей первой брони, а если у вас есть железное ведро, вы можете подоить коров, что даст вам мгновенно действующее лекарство от пищевого отравления. Куры также откладывают яйца, так что соберите то, что сможете найти.

- **Природный урожай** — Урожай включает какао-бобы, яблоки, кактус, сахарный тростник, морковь и картофель (можно найти в деревнях), а также семена. Сбейте высокую траву, чтобы найти семена. Если посадить семена, то за 5–8 циклов день/ночь они превратятся в пшеницу. На рис. 3.6 показано недавно засеянное поле пшеницы. Из пшеницы легко испечь хлеб, который является одним из самых доступных и наиболее эффективных источников пищи, особенно если поблизости нет никаких пассивных мобов. Обратитесь к главе 6 для получения дополнительной информации о выращивании сельскохозяйственных культур.

Рис. 3.6. Сбейте траву, чтобы собрать семена для посадки пшеницы, которую легко вырастить и превратить в хлеб — удобную пищу в условиях отсутствия другой еды.

- **Строительные материалы** — Вы можете легко добыть большое количество булыжника в процессе расширения своего убежища, выкапывая его из земли. Однако вам также, безусловно, пригодятся некоторые другие ресурсы. Древесина имеет множество применений. Если вы найдете песок, соберите его, чтобы переплавить на стеклянные блоки, которые позволят свету проникать

в ваше жилище и обеспечат вид. (Нет смысла менять свою первую пещеру на ее построенный под открытым небом эквивалент!) Также обращайте внимание на уголь. Вы часто можете обнаружить его в углублениях в стенах небольших пещер или скал. Если вы можете легко добраться до него, выкопайте его. Используйте уголь для создания факелов и выплавки других руд.

СОВЕТ

Используйте кости

Утром после сгорания скелета на солнце остаются кости, которые можно превратить в костную муку. Костная мука действует как удобрение, помогающее вашим посевам расти быстрее. Кроме того, вы можете использовать кости для приручения волков, которые могут обеспечить вам дополнительный уровень защиты. В главе 7 содержится гораздо больше информации о разведении и укрощении дружелюбных существ мира Minecraft.

Как можно раньше отправляйтесь в путь с каменным мечом наготове. Если у вас мало древесины, нанесите несколько ударов топором по находящимся поблизости деревьям. Передвигайтесь осторожно, чтобы не потеряться. Солнце встает на востоке, а садиться на западе, облака движутся с востока на запад, так что вы всегда сможете, по крайней мере, сориентироваться. Используя кардинальные точки компаса (север, юг, восток или запад), а также учитывая ход солнца и облаков, вы можете найти дорогу к дому.

СОВЕТ

Ориентирование

В мире Minecraft легко потеряться. Убегайте далеко от своей базы, преследуйте стадо животных, исследуйте систему естественных пещер или переплывите море подобно знаменитому норвежцу Лейфу Эрикссону. Все это является частью очарования Minecraft. Однако постарайтесь не превратиться при этом в Колумба.

Ниже представлено несколько простых советов.

- При первой же возможности создайте компас. Это потребует некоторого количества красного камня и железа, оба эти ресурса относительно легко добыть, если постараться. Единственная проблема заключается в том, что компас всегда указывает на исходную точку мира. Считайте эту точку северным магнитным полюсом. Сон в кровати обновляет вашу точку спауна, но не влияет на компас, так что этот метод становится бесполезным, как только вы переезжаете в новое жилье и обновляете свою точку спауна.
- Компас является более полезным при создании карты. Для получения дополнительной информации обратитесь к главе 10.
- Не забывайте, что вы всегда можете использовать встроенную функцию GPS, которая доступна через экран отладки (см. раздел «Знакомство с индикатором HUD» ранее в этой главе).

Еда на бегу

Если голод вашего персонажа достигает опасных значений, направляйтесь с мечом наготове к ближайшему пассивному мобу, который является эквивалентом ресторана быстрого питания. Лучше всего искать коров и свиней, поскольку каждый из этих мобов может предоставить до трех кусков сырого мяса, каждый из которых позволяет восстановить 3 очка голода и 1,8 очка сытости. Эти мобы представляют собой отличную внеплановую цель. Вы также можете съесть сырого цыпленка, хотя при этом есть 30% вероятность заработать пищевое отравление, или вы можете попробовать гнилого мяса, оставшегося от зомби, которое гарантирует вам боли в животе. Однако любой вид пищевого отравления вы можете вылечить, выпив молока, которое можно получить, щелкнув по корове, предварительно выбрав ведро в инвентаре. Вы можете съесть любое количество отравленного мяса, снижая голод, и вылечиться потом с помощью одной порции молока. Так что имейте при себе гнилую плоть зомби и ведро молока.

ПРИМЕЧАНИЕ

Рыбалка в море изобилия

Такие мобы, как куры, коровы и свиньи появляются достаточно редко по сравнению с враждебными мобами, так что считайте их невозобновляемым ресурсом, если вы убиваете их в дикой природе. Этих мобов лучше выращивать на ферме, так они не убегут, а вы сможете легко их заменить. С другой стороны, количество рыбы не ограничено. Вы можете рыбачить даже в водопадах! Кстати, значение вашего индикатора голода никогда не уменьшается во время путешествия на лодке, что предоставляет прекрасную возможность для выбора места для рыбалки. Кроме того, употребление сырой рыбы не грозит вам отравлением. Кто будет суши? Обратитесь к главе 7 для получения дополнительной информации.

СОВЕТ

Съешьте торт

Как быстрее всего заполнить свой индикатор голода? Съесть торт. В отличие от другой известной игры, в Minecraft торт не является выдумкой. Рецепт приготовления торта довольно сложен, однако целый торт содержит до 6 кусков, каждый из которых предоставляет 1,5 очка голода, то есть всего 9, и требует меньше ресурсов, чем создание золотых яблок. Minecraft поощряет потребление калорий, так что ешьте столько, сколько хотите, без всяких опасений, чтобы быстро заполнить индикатор голода, однако, как и в реальном мире, в торте мало питательных веществ, так что он не предоставляет адекватного количества очков сытости. Убедитесь в том, что при истощении индикатора голода вы потребляете питательные продукты, например, протеин, чтобы получить дополнительный импульс. Ах, если бы разработчики предусмотрели пиццу!

Тем не менее если ваш персонаж не отчаянно голоден, намного лучше потратить время на то, чтобы приготовить мясо. На самом деле, приготовленная пища становится более полезной и дает больше

очков сытости. Поэтому всегда следует иметь в своем инвентаре печь и топливо. После приготовления пищи сломайте печь киркой, и она вернется обратно в инвентарь. Если вы не боитесь показаться сумасшедшим пироманом, вы также можете убить и пожарить свиней, кур и коров за один раз. Для этого подожгите землю под ними, используя кремень и огниво (щелкните правой кнопкой мыши по земле, а не по животному), или вылив лаву из ведра. Только убедитесь в том, что вы не делаете этого там, где это может представлять опасность, например, около прекрасного деревянного домика, на постройку которого вы потратили последние три недели. В игре Minecraft не предусмотрена клавиша отмены последнего действия. Наконец, если вы просто не можете найти мобов, ваш индикатор голода снизился до 0, а уровень здоровья упал до пол-очка, попробуйте хотя бы засеять пшеничное поле и подождите в своем укрытии, пока не вырастут три блока пшеницы, из которых вы сможете испечь хлеб.

Последняя альтернатива представляет собой довольно ловкий трюк. Если вы обновили свою точку спауна, поспав в кровати, или находитесь рядом с исходной точкой, направляйтесь к своему укрытию, положите все, что у вас есть, в сундук, а затем выйдите и прыгните со скалы, утопитесь в озере или подождите, пока вас убьет моб. Вы возродитесь в своем жилище с заполненным индикатором здоровья, голода, и найдете все свои вещи в сохранности. Облачитесь в экипировку и отправляйтесь на улицу, чтобы попробовать снова.

Поиск места для строительства

В процессе проведения разведки постарайтесь найти место для строительства. Оно не обязано быть особенно изысканным или большим. Пространство площадью 6×5 отлично подойдет, и даже площади 6×4 будет достаточно для размещения всего необходимого. Вы также можете разровнять пространство и срубить несколько деревьев, чтобы освободить место. На рис. 3.7 показано, как я это сделал. Участок расположен на холме, рядом с первым вырытым убежищем, с которого открывается вид на то же озеро и реку.

Рис. 3.7. Хорошая, плоская стройплощадка на возвышении после вырубки нескольких деревьев и заполнения нескольких ям грязью.

Обычно я предпочитаю место на возвышении, поскольку оно обеспечивает лучший обзор окружающего пространства, однако надежное укрытие вполне возможно создать где угодно. Вы даже можете создать некий гибрид и построить дом, который одновременно является туннелем в холме и выходит наружу.

СОВЕТ

Осветите пещеры

Поищите пещеры или туннели рядом с вашей стройплощадкой. Если они не слишком большие, осветите их с помощью факелов, чтобы предотвратить появление там мобов и их выход в течение дня, или просто пока заблокируйте их входы.

Так что же мы можем построить на этом месте? Я покажу вам базовую структуру. На ее постройку потребуется 34 блока булыжника, выкопанного в первом убежище и 12 блоков древесины для крыши, полученных при вырубке трех деревьев, которые занимали место.

Рис. 3.8. Схема небольшого домика из булыжника, на строительство которого потребовалось в общей сложности 46 блоков (крыша не показана). Можно было бы уменьшить ширину на один блок, однако в результате в этом домике можно было бы испытать приступ клаустрофобии.

Вы способны построить крышу практически из любого подручного материала, включая грязь, булыжник и древесину. Избегайте использования блоков, которые падают вниз, например, грязь, гравий и песок. Стена высотой в два блока сдерживает всех мобов за исключением пауков, поскольку они могут ползать по стенам. Козырек на стене сдержит пауков, потому что они не могут ползать вверх

ногами, однако проще просто добавить крышу, особенно если поблизости есть деревья, на которые пауки могут забраться и спрыгнуть прямо в ваше жилище. (Да, это случилось со мной, от чего у меня по спине побежали мурашки.) На рис. 3.9 показана готовая хижина с несколькими факелами с внешней стороны для обеспечения хорошего освещения.

Рис. 3.9. Законченная хижина — простая, но функциональная. Она защитит вас от пауков. Не обращайте внимания на отверстие над дверью, в Minecraft двери заполняют все пространство. Кроме того, ширина пауков составляет два блока, поэтому они не смогут пройти сквозь отверстие в один блок. Вы можете оставить дверь открытой, и пауки просто соберутся снаружи и будут издавать ужасные звуки, однако вам не следует этого делать, поскольку это сработает как приглашение для других мобов.

СОВЕТ

В мире Minecraft строительные нормы и правила не действуют

Крыша на рис. 3.9 лежит прямо на краю внутренней стенки. Вы не можете создать такую крышу с нуля. Сначала вам нужно поместить блок на стену, а затем присоединить внутренний блок для создания крыши. Уберите первый блок, и внутренний останется на месте. Прикрепите к оставшемуся блоку дополнительные блоки для создания конструкции крыши. Она не пройдет строительный контроль, однако в мире Minecraft она точно сработает.

Строительство стены высотой даже в два блока может потребовать некоторой работы ногами. Вам могут помочь некоторые из следующих методов:

- Стройте по одному слою стены за один раз. Постройте первый слой, а затем заберитесь на него, чтобы создать второй.
- Если вы упадете, поместите на время один блок у внутренней стены строения, и используйте его, чтобы подняться обратно наверх. По окончании вы сможете убрать его.

- Если вам нужно забраться еще выше, используйте метод крафта в прыжке. Глядя прямо вниз, нажмите клавишу **Пробел**, чтобы прыгнуть, а затем щелкните правой кнопкой мыши, чтобы поместить под собой блок. Вы приземлитесь на второй блок. Повторите этот процесс столько раз, сколько необходимо. Чтобы спуститься, разбивайте блоки, которые находятся непосредственно под вами.

- Удерживайте нажатой клавишу **Shift** во время работы на высоких стенах, чтобы не упасть. Вы также можете использовать эту технику для размещения блоков на краю текущего слоя, который обычно находится вне зоны видимости.

Для получения дополнительной информации о методах и идеях для строительства обратитесь к главе 8.

Инвентарь в творческом режиме

Ресурсы Minecraft делятся на несколько основных категорий. Некоторые из них помогают улучшить ваши позиции после того, как вы пережили первую ночь, другие становятся все более важными по мере прохождения игры, позволяют вам подготовиться к путешествию в Нижний мир или Край, а также более творчески использовать все, что может предложить мир Minecraft. Далее приведен краткий обзор различных категорий. Вы можете просмотреть все доступные инструменты и ресурсы, открыв свой инвентарь в творческом режиме, как показано на рис. 3.10. Перечисленные далее категории соответствуют вкладкам, расположенным вдоль верхней и нижней части инвентаря в творческом режиме.

Рис. 3.10. В творческом режиме инвентарь предоставляет доступ к полному набору ресурсов и инструментов.

- **Строительные блоки** — Строительные блоки используются, как следует из названия, для строительства любых сооружений. Вы можете построить мост для своей железной дороги из красного камня, соорудить плотину, поднять ферму на уровень, на который не смогут забраться мобы или поставить забор. Вы также можете построить небоскреб или реконструировать памятник. Мир

Minecraft предоставляет большое количество таких первичных блоков, как булыжник, гравий, древесина и грязь, добыть которые можно очень легко, однако все становится еще интересней, как только вы начнете создавать вторичные виды блоков из первичных материалов. Вы можете более эффективно хранить большое количество предметов (например, путем преобразования девяти золотых слитков в один блок золота), и обеспечить более эффективный способ подъема с помощью лестницы вместо того, чтобы прыгать по блокам. Строительные блоки без всякого преувеличения являются основой для творчества.

СОВЕТ

Включите чит-коды

Включите чит-коды при создании нового мира, чтобы иметь возможность быстро переключаться между различными режимами игры. Введите `/gammemode creative` и `/gamemode survival` для переключения между основными режимами. Для дополнительной информации обратитесь к главе 13.

- **Декоративные блоки** — Декоративные блоки представляют собой всеобъемлющую категорию. Как правило, к ней относятся вещи, которые вы можете использовать, чтобы сделать свои строения более интересными. Некоторые из них являются просто украшениями, например, ковер, а такие предметы, как верстаки, сундуки и кровать, обеспечивают вашу безопасность в ночное время и выполняют жизненно важные функции.

- **Красный камень (Редстоун)** — Красный камень представляет собой практически магический ресурс. Вы можете использовать его для создания довольно сложных электрических схем, а затем использовать поршни для автоматического сбора урожая, установки ловушек, открытия и закрытия дверей и много чего еще. Все ограничивается только вашим воображением. Редстоун также используется для создания железных дорог и ряда других полезных предметов, например, компаса и часов. Для получения дополнительной информации обратитесь к главе 9.

- **Транспорт** — Транспорт является довольно небольшой, но очень интересной и полезной категорией. Она включает обычные и энергорельсы, вагонетки, седло, лодку и все, что относится к перемещению вас самих или других предметов. У вас достаточно вариантов для создания всего, чего угодно, начиная с крупных транспортных систем, и заканчивая невероятными американскими горками.

- **Разное** — Данная категория содержит ряд полезных и странных предметов. Вы найдете ведра очень удобными для создания новых водных и лавовых источников, а яйца вы можете использовать для создания мобов, чтобы населить ферму и многого другого.

- **Продукты питания** — Данная категория содержит весь спектр съедобных предметов, в том числе заколдованное золотое яблоко, самый редкий съедобный предмет в игре. Возьмите несколько таких яблок с собой, если вы ожидаете, что во время путешествия у вас возникнут сложности с продовольствием.

- **Инструменты** — Инструменты можно использовать в качестве оружия, однако не очень эффективного. Тем не менее они отлично подходят для того, чтобы копать, рубить, рыхлить и поджигать порталы в Нижний мир, используя кремень и огниво. Вы также найдете в этой категории ножницы для сбора овечьей шерсти, удочку и несколько книг с заклинаниями, которые позволяют наделять инструменты особыми силами.

- **Бой** — Данная категория содержит оружие и броню, а также остальные книги с заклинаниями, которые относятся к боевым предметам.

- **Приготовление зелий** — Данная вкладка содержит все возможные зелья и некоторое количество редких необходимых ингредиентов, которые не вписываются в другие категории. Зелья невероятно полезны. Если вы окажетесь вне своего убежища ночью, зелье ночного зрения в три раза увеличит яркость, создав условия практически дневного освещения. Подробнее о приготовлении зелий вы можете узнать в главе 10.

- **Материалы** — Материалы являются последней всеобъемлющей категорией наряду с категориями «Разное» и «Декоративные блоки». Ее отличие заключается в том, что она содержит вторичные предметы, которые создаются в результате каких-либо действий. Например, после убийства курицы вы можете собрать перья для создания оперения стрел, если вам не удастся добыть их у скелетов. Выращивайте пшеницу, которую можно использовать для приручения лошадей, ослов и мулов.

Инвентарь в творческом режиме предусматривает еще две вкладки. В правом верхнем углу находится значок компаса. Это панель поиска. Просто щелкните по ней и введите название предмета.

В правом нижнем углу находится сундук. Это ваш инвентарь в режиме выживания, содержащий все, что у вас было в момент переключения в творческий режим. (Если вы начали игру в творческом режиме, этот инвентарь будет пустым.) Вы можете перемещать предметы между этими двумя инвентарями. Все предметы, которые вы перетаскиваете вниз на панель быстрого выбора, становятся общими для обоих инвентарей. Вы можете убрать предметы из инвентаря выживания, перетащив их вниз на панель с буквой «X».

Подведение итогов

Поздравляю! Теперь вы знаете все, что нужно, чтобы оценить состояние своего персонажа, усовершенствовать свои инструменты для продления срока их службы, найти дорогу и построить свое первое защищенное от мобов жилище.

Все это является ключевыми аспектами игры Minecraft. Просто не забывайте как можно чаще использовать сундуки для хранения собранных ценностей или создавайте новые сундуки в других местах.

Вы также можете подумать о создании столба и платформы на крыше своего нового жилища. Они обеспечат вам лучший обзор местности и послужат хорошим ориентиром. Поместите на вершине несколько факелов, чтобы мобы не могли возникать на платформе, независимо от того, насколько она мала. Вам вряд ли захочется наткнуться там на крипера.

Следующая глава посвящена вашему первому путешествию вглубь шахты.

4

Разработка шахты

В этой главе

- Изучите все, что нужно для создания своей первой шахты.
- Доберитесь до слоев, содержащих больше всего ценных материалов.
- С помощью простых советов избегайте скоропостижной смерти.
- Постройте скоростной лифт прямо до алмазного слоя.
- Узнайте о самых эффективных методах добычи.

Разработка шахт является основной частью игрового опыта Minecraft. Рано или поздно вы решите взять кирки, припасы для утоления голода, несколько факелов, пару мечей и отправиться исследовать подземные глубины. Там вы обнаружите такие ресурсы, как железо, золото, алмазы, красный камень и многое другое. Вы найдете все, что нужно для прохождения игры. Эта глава поможет найти конкретные руды и познакомит вас с эффективными методами разработки шахт. Кроме того, она предоставит несколько советов о том, как лучше всего избежать непредвиденного возрождения или, по крайней мере, не потерять достоинство и большую часть с трудом добытых ресурсов в случае гибели.

Копай, мой друг

Большая часть ценных руд в мире Minecraft находится глубоко, ближе к слою коренной породы. Добраться до него — задача не из легких. Для этого вы можете использовать несколько различных стратегий:

- Найдите существующий овраг, каньон или комплекс пещер. Иногда они могут привести в заброшенную шахту. Некоторые пещеры простираются на сотни блоков, местами выводят на поверхность, а местами позволяют спуститься очень глубоко под землю. Обычно вы сможете обнаружить на их стенах руды, которые легко добыть. Опасность заключается в том, что в пещерах темно, поэтому в больших пещерах вы рискуете столкнуться с целым рядом мобов. Я предлагаю вам не ходить в пещеры, пока вы не обзаведетесь доспехами, оружием для дальнего боя и несколькими острыми мечами.

- Вторая стратегия подразумевает создание собственной шахты. Обеспечив хорошее освещение, вы гарантируете, что там не будут возникать мобы, и вы сможете спокойно делать свои дела. Для максимального удобства вы можете начать копать шахту прямо в собственном жилище, чтобы не пришлось выходить на улицу. Сначала я сосредоточусь на этой стратегии. В процессе рытья шахты существует вероятность наткнуться на пещерные комплексы, так что потом мы поговорим и об этом.

Прежде чем начать, убедитесь, что у вас есть необходимое оборудование. Как минимум, вам потребуется следующее:

- По меньшей мере, 20 факелов, однако следует взять больше, если вы планируете длительную экспедицию.
- Блоки древесины, из которых можно сделать лестницы, факелы, рукоятки для инструментов, сундуки и верстаки. Под землей древесину можно найти только в заброшенной шахте, поэтому берите ее с собой как можно чаще. Пока вам будет достаточно пятнадцати блоков.
- По крайней мере, три каменные кирки для выкапывания железной руды и лопата для выкапывания грязи и гравия. Также, на всякий случай, возьмите несколько мечей.
- Еда. Питание является абсолютно необходимым, поскольку заполненный индикатор голода позволяет вам исцелить любое повреждение. Возьмите с собой, по крайней мере, приготовленное мясо и хлеб, если вам удалось вырастить пшеницу. В главах 6 и 8 вы узнаете о том, как обеспечить бесперебойное снабжение продуктами питания.

Этого достаточно для начала работы. После того как вы найдете достаточное количество железной руды, вам нужно будет создать следующие предметы:

- Два ведра: одно для воды, а другое для лавы. Вы можете использовать ведро воды для создания переправ через бассейны с лавой и даже водопадов, которые позволят вам безопасно спускаться и подниматься по отвесным стенам, что в иных условиях было бы сопряжено со смертельным риском. Ведро лавы является отличным топливом для печи и способом защититься от мобов в пещерных комплексах. (Это не лучшая стратегия, поскольку предметы, которые сбрасывают мобы, могут сгореть в лаве, однако она отлично подойдет в качестве экстренной меры.)
- Железная кирка для добычи более ценных руд, например, золота, красного камня и алмазов.

ПРИМЕЧАНИЕ

Вам потребуется обсидиан

Во время первой экспедиции вы можете не найти алмазы, однако когда это произойдет, вам также понадобится создать алмазную кирку для добычи обсидиана, который можно добыть только с ее помощью. Обсидиан нужен для создания портала в Нижний мир, описанный в главе 12.

Описание слоев

Прежде чем начать рыть шахту, давайте кратко рассмотрим слои в Minecraft. В Игровом мире существуют семь типов руды, а также коренная порода, кроме того, существует кварцевая руда Нижнего мира, которая встречается только в Нижнем мире. На рис. 4.1 показаны все слои.

Рис. 4.1. Руды в мире Minecraft. Найдите их все!

1. Уголь.
2. Железо.
3. Золото.
4. Алмаз.
5. Изумруд.
6. Красный камень.
7. Лазурит.
8. Адский камень.
9. Коренная порода.

При создании мира различные руды распределяются согласно определенным статистическим схемам, что приводит к образованию различных сочетаний слоев.

Все слои, представленные в таблице 4.1, отсчитываются вверх, начиная со слоя коренной породы. Так, например, слой 5 находится на пять слоев выше самого низкого уровня коренных пород, то есть нулевого слоя. (Высота слоя называется *альтитудой*.)

Нажмите клавишу **F3**, чтобы открыть экран отладки и обратите внимание на значение, указанное рядом с координатой *y*, чтобы определить текущую высоту над уровнем коренной породы.

Таблица 4.1. Слои руд

Вид	Руда	Чаще всего встречается в слоях	Реже всего встречается в слоях	Используется для	Добывается с помощью
	Уголь	5–52	До 128	Факелы и топливо	Любая кирка
	Железо	5–54	До 64	Инструменты, оружие, броня и др.	Каменная, железная или алмазная кирка
	Золото	5–59	До 23	Инструменты, оружие, броня и др.	Каменная, железная или алмазная кирка
	Алмаз	5–12	До 29	Инструменты, оружие, броня и др.	Железная или алмазная кирка
	Изумруд	5–29	До 29	Нет	Железная или алмазная кирка
	Красный камень	5–12	До 12	Электрические схемы и электрифицированные предметы, часы и компас	Железная или алмазная кирка
	Лазурит	14–16	До 23	Краситель для декоративных предметов	Каменная, железная или алмазная кирка
	Адский камень	Нижний мир	Нижний мир	Создание компаратора для схем из красного камня, а также датчиков дневного света	Любая кирка
	Коренная порода	0–4	4	Нет	Нет

Согласно таблице, в слоях с 5 по 12 можно обнаружить практически все руды.

Хотя вы можете наткнуться на лаву практически в любом месте, в том числе на поверхности, в основном она находится в слоях 1–10. Это делает 11 слой подходящей целью для добычи полезных ископаемых.

По пути к нему вы обязательно обнаружите большое количество руд, в том числе уголь и железо, а также огромное количество грязи, гравия и камня.

Достижение этого слоя требует везения и мастерства и может стать увлекательным приключением!

Озера лавы и другие ловушки

При разработке шахты вы можете попасть в определенные ловушки, как в переносном, так и в буквальном смысле. Перед тем как превратиться в виртуального шахтера, изучите советы, содержащиеся в следующем списке:

- **Не копайте прямо под собой** — Конечно, это заманчиво. Гипотетически вы могли бы прорыть весь путь до слоя коренной породы, используя только одну железную кирку. Проблема в этом случае заключается в том, что вы никогда наверняка не знаете, что находится под следующим слоем. Вы можете пробить свод пещеры и упасть в логово враждебных мобов или в озеро лавы и потерять не только свою жизнь, но и все свои вещи.

- **Не копайте прямо над собой** — Потратив некоторое время на рытье туннелей легко ощутить ложное чувство безопасности, однако вы не знаете, что может находиться за блоком, находящимся прямо у вас над головой. Вы можете наткнуться на подземное озеро и затопить свою шахту. При разработке верхних слоев вы можете наткнуться на океанское дно. Вы также можете попасть под поток лавы, что приведет к практически неминуемой гибели. Кроме того, вас может засыпать гравием или грязью, и вы задохнетесь. Всегда выкапывайте блок, который находится на расстоянии, по крайней мере, одного блока от вашей текущей позиции, чтобы иметь возможность отступить и перекрыть туннель в случае возникновения проблемы.

- **Держите несколько блоков в панели быстрого выбора** — Всегда имейте наготове булыжник или грязь, с помощью которых можно перекрыть туннель в случае опасности. Вода, скорее всего, не убьет вас, однако она может довольно быстро откинуть вас назад и потушить ваши факелы. Лава течет гораздо медленнее, однако представляет большую опасность. Будьте готовы заблокировать любые неожиданные прорывы.

- **Будьте осторожны, будьте готовы и всегда знайте, где выход** — Под землей легко заблудиться, особенно если вы наткнетесь на пещерный комплекс и решите его изучить. Используйте факелы, знаки, стрелки, выложенные из булыжника, прикрепленные к стене блоки факелом, указывающим в направлении выхода — все это может быть своеобразным следом из хлебных крошек, позволяющим вам найти обратную дорогу.

- **Обеспечьте хорошее освещение своих шахт** — Любая область, оставленная открытой и неосвещенной, может порождать мобов, которые рано или поздно придут за вами.

- **Заблокируйте любые неосвещенные области** — Это могут быть пещеры и полностью изученные туннели. Вы даже можете сбить со стен свои факелы и собрать их на обратном пути, в этом случае не забудьте заблокировать туннель, когда вы вернетесь на основной путь, чтобы мобы не могли оттуда вырваться. Если вы попадете в пещеру, поместите на внутренней ее стене факел и заблокируйте ее, оставив зазор не более чем в один блок. (Исследуйте, если хотите, однако не забывайте о том, что у вас есть конкретное задание!) Вы увидите факел или, по крайней мере, свет от него с другой стороны, если захотите позднее вернуться и продолжить исследование. Затем направляйтесь в другую сторону.

Процесс разработки шахты состоит из двух этапов: спуска и выкапывания как можно большего количества ценной руды. Существует несколько способов выполнения этих этапов.

Спуск на 11 слой

Процесс спуска сам по себе подразумевает множество открытий, и каждое путешествие является уникальным. В каждом случае следуйте за любыми жилами руды, которые вы обнаружите по пути вниз, а затем возвращайтесь к плану. Время от времени проверяйте, на уровне какого слоя вы находитесь, используя клавишу **F3**, или просто проройте путь до нижнего слоя коренной породы, а затем отсчитайте 12 слоев вверх.

Спуск по лестнице 2×1

Самым быстрым способом спуска является размещение лестниц или лиан по схеме 2×1 вдоль стены, чтобы иметь возможность вылезти наверх. Лианы можно в изобилии найти только в биоме джунглей. Лестницы изготавливаются из палок, которые располагаются в сетке крафта в виде буквы «Н». Из семи палок получаются три лестничных блока. Их преимущество над прыжками вверх и вниз по ступенькам, помимо того, что это самый скоростной способ вертикального перемещения, заключается в том, что в данном случае вы не тратите энергию, и при перемещении у вас не расходуются очки голода.

СОВЕТ

Используйте клавишу Shift, чтобы остановиться на лестнице

Удерживайте нажатой клавишу **Shift**, чтобы остановиться в процессе подъема или спуска по лестнице. Во время этой остановки вы можете прикрепить факелы и выполнить другие необходимые действия, например, установить дополнительные лестничные сегменты.

Выкопайте блок, находящийся непосредственно перед вами, а также тот, который находится под ним. Если все хорошо, развернитесь и выкопайте блок, на котором вы стояли, а также тот, который находится под ним, и вы окажетесь на один уровень ниже. Прикрепите два лестничных сегмента к стене перед собой и повторите эти действия. Прикрепляйте факелы к противоположной стене при спуске на каждые 9 слоев. Вы также можете помещать блоки между факелами на случай падения. Это не обязательно, поскольку с лестницы довольно трудно упасть, однако взгляд в яму глубиной в 50 слоев может вызвать виртуальное головокружение.

На рис. 4.2 показан вид на небо со дна ямы глубиной в 53 слоя.

Рис. 4.2. Солнечный свет кажется таким далеким, когда вы находитесь на 11 слое, однако лестницы позволяют очень быстро подняться. Вам потребуется всего около 20 секунд, чтобы достичь поверхности.

СОВЕТ

Вопреки законам физики

Падение вдоль стены шахты, на которой нет лестницы, смертельно, однако подобно цирковому акробату, прыгающему с вышки в кастрюлю с водой, вы можете легко подстраховаться. Просто выкопайте блок из стены шахты, к которой не прикреплена лестница, залейте ведро воды, и вы сможете пережить падения с высоты около 50 блоков, как показано на рис. 4.3. Вы также можете использовать этот метод в качестве самого быстрого скоростного лифта, если вам потребуется очень быстро спуститься. Если при падении вы все-таки получили повреждения, попробуйте увеличить глубину воды. Падение с высоты в 250 и более блоков может обойтись без негативных последствий, если глубина воды будет достигать всего трех блоков.

Рис. 4.3. Подстрахуйтесь на случай смертельного падения с помощью одного блока воды.

Прямая ступенчатая лестница

Ступенчатая лестница является одной из самых естественных конструкций, и по ней можно быстро перемещаться. Вам потребуется выкопать три блока, чтобы спуститься на один уровень, что не так эффективно по сравнению со спуском по деревянной лестнице, однако это самый простой из доступных вариантов, когда у вас не хватает древесины или лиан.

Сначала выкопайте один блок, находящийся перед вами. Спуститесь в яму и выполните следующие действия.

1. Выкопайте блок, находящийся перед вами на уровне глаз, и два блока, находящихся под ним.
2. Спуститесь в яму перед собой и повторите эти действия.

Спускаясь на каждые 9 слоев или около того, не забывайте прикреплять факелы, а в случае возникновения проблем либо поверните влево или вправо на 90 градусов, либо освободите немного места и поверните на 180 градусов. Типичная прямая ступенчатая лестница изображена на рис. 4.4.

Рис. 4.4. Прямая ступенчатая лестница позволяет быстро спуститься и подняться. Вы можете усовершенствовать ее, создав ступени из булыжника, чтобы по пути наверх вам не пришлось прыгать.

Винтовая лестница

Построить винтовую лестницу чуть сложнее, кроме того при подъеме и спуске по ней из-за частых поворотов у вас может немного закружится голова, однако по сравнению с другими методами у нее есть несколько преимуществ.

- Лестница обеспечивает вертикальный спуск, что позволяет производить более эффективную разработку шахты. Кроме того, ее легко создать в условиях отсутствия древесины, необходимой при конструировании вертикальной шахты.

- Лестница поворачивается вокруг себя или центральной оси, благодаря чему открывается большая площадь поверхности, и у вас появляется больше шансов обнаружить рудные жилы по пути вниз.

Существует несколько различных версий такой лестницы. Максимально тесная лестница строится по схеме 2×2. Вы можете сконструировать ее, выполняя те же действия, что и при постройке прямой лестницы. Тем не менее каждый раз, когда вы спускаетесь на один уровень, вам нужно повернуться вправо или влево на 90 градусов и повторить выполненные действия. Продолжайте поворачивать в одном и том же направлении, чтобы обеспечить вертикальный спуск.

Схема создания винтовой лестницы 3×3 подразумевает спуск сразу на два уровня, поворот, спуск еще на два уровня и т. д. При таком подходе остается центральная колонна, которую вы можете убрать, чтобы создать открытый колодец света, позволяющий повысить эффективность освещения. Кроме того, в этом случае вам будет легче ориентироваться. Результат показан на рис. 4.5.

Рис. 4.5. При конструировании винтовой лестницы по схеме 3×3 вы можете создать удобный колодец света на месте центральной оси.

Схема 5×5 подобна схеме 3×3, однако в данном случае вы должны спуститься на четыре уровня, а затем повернуться. При этом в середине остается столб 3×3. Позднее вы можете выкопать центральный блок в этом столбе и поместить лестницу для быстрого подъема или спуска.

Удалите блоки, продвигаясь внутрь столба (кроме той стороны, к которой будет прикреплена деревянная лестница), чтобы туда проникал свет факелов.

Этот способ создания лестницы также открывает максимальную площадь поверхности, поскольку при этом вам приходится удалять 5×5 блоков на протяжении всего спуска. Тем не менее сложность данного метода заключается в необходимости тщательного отсчета ступеней, которые вы создаете с каждой стороны.

Схемы быстрой и эффективной разработки шахты

Существует множество методов разработки шахты, и некоторые из них могут привести к безумию. Вы можете бродить вокруг, разбивая каждый камень на своем пути, однако в этом случае вы рискуете не найти большую часть залежей руды и заблудиться в собственноручно созданном лабиринте. Кроме того, в погоне за великолепием вы можете выкапывать огромные залы, затмевая Морию. К счастью, в Minecraft пока не Балрога, хотя Дракон Края находится поблизости.

Гигантское, современное, подземное логово с электрическими рельсами, позволяющее вам разъезжать в вагонетках, также имеет свое очарование (см. главу 8). В этом нет ничего плохого, и это является фантастической творческой задачей, однако во время первой серьезной экспедиции с довольно ограниченным набором инструментов вашей целью является добыча максимального количества руды с минимальными усилиями и с использованием минимального количества инструментов. Созданные с помощью данного подхода шахты называются ветвистыми.

Ветвистые шахты, как правило, охватывают прямоугольную площадь. Вы вправе выбрать любой размер, однако можете быть ограничены особенностями рельефа. На уровне 11 слоя прорывы случаются довольно часто, и если вы оказываетесь у бассейна лавы, как показано на рис. 4.6, вам остается только рассматривать его в качестве конца ствола или конкретной ветви. Хорошая новость заключается в том, что бассейны лавы обеспечивают хорошее освещение.

Рис. 4.6. Озера лавы обычно представляют собой естественное препятствие для дальнейшей разработки, по крайней мере, вначале. Позднее вы сможете использовать ведра с водой, чтобы превратить лаву в мост из обсидиана, а пока просто обойдите их.

Так какая же схема является самой эффективной? Та, которую предпочитаю я, достаточно проста и эффективна, кроме того, в ней легко ориентироваться. Она основана на том факте, что блоки руды почти всегда располагаются в жилах размером больше одного блока. Да, даже алмазы!

Ветвистые шахты подразумевают наличие горизонтального центрального ствола высотой в два блока и шириной в один блок. Затем перпендикулярно этому стволу выкапываются ветви, подобно ветвям странного геометрического дерева. Поскольку блок руды можно опознать по любой из его шести сторон, расстояние в два блока между ветвями открывает, по меньшей мере, одну сторону каждого блока, которую вы можете заметить сбоку от вас, а также над и под вами. Другими словами, когда вы продвигаетесь на один блок по ветви, вы открываете в общей сложности шесть блоков: два с каждой стороны, один под вами, один над вами и два перед вами.

Этот метод является самым тщательным, поскольку позволяет исследовать каждый блок в шахте. Однако он не является самым эффективным, поскольку рудные жилы почти всегда занимают больше одного блока, как правило, от двух до шестнадцати. Таким образом, вашей целью должно быть обнаружение рудных жил, а не отдельных блоков. При обнаружении одного блока в жиле вам нужно обнаружить следующий, пока не разработаете жилу полностью.

Лучше всего обеспечить между ветвями шахты интервал в три блока. На рис. 4.7 представлен вид сверху вниз.

Рис. 4.7. Создайте ветви, идущие от первичного центрального ствола, на расстоянии в три блока друг от друга, а также базовый лагерь для удобного крафта и хранения.

ПРИМЕЧАНИЕ

Интервал между ветвями

Если вашей целью является поиск более распространенных руд, таких как уголь и железо, которые обнаруживаются в жилах большего размера, вы можете создавать ветви на расстоянии в четыре или пять блоков друг от друга. В этом случае вы можете пропустить некоторые небольшие месторождения, однако точно наткнетесь на все крупные жилы. Этот быстрый и эффективный метод можно использовать в более высоких слоях.

По завершении разработки 12 слоя направляйтесь вверх, оставляя такое же расстояние по вертикали, как и по горизонтали, то есть оставляя промежуток в три блока, или слоя, между потолком вашего первого ствола и полом следующего.

Чем выше вы поднимаетесь, тем меньше шансов обнаружить красный камень, однако возможностей найти другие руды предостаточно. Таким же способом вы можете направиться вниз к слою коренной породы, однако в этом случае вам следует быть осторожнее, поскольку у вас больше шансов наткнуться на лаву.

Обеспечение безопасности во время разработки шахты

Во время вашей первой экспедиции вы, несомненно, найдете большое количество ценной руды. Вы рискуете потерять все это в случае смерти. Скорее всего, вы не сможете добраться до своих ценностей из новой точки спауна.

Далее перечислено несколько советов, которые могут вам помочь.

- Используйте клавишу **Shift**, чтобы прокрасться по краям лавовых озер и мимо других опасностей без риска падения.
- Постройте небольшую базу, которая послужит в качестве перевалочного пункта. Вы достаточно легко можете создать новый верстак и печь, однако если вы смогли сконструировать кровать, но еще на одну у вас не хватает шерсти, рассмотрите возможность переноса кровати из своего жилища. Вы можете разбить ее, используя любой инструмент, и забрать плавающий значок, чтобы он попал в ваш инвентарь. Разместите свою базу где-нибудь в центре своей шахты и поспите в кровати хотя бы один раз, чтобы обновить точку спауна. На рис. 4.8 показана схема минимальной базы, где все умещается на площади в шесть блоков.

ПРИМЕЧАНИЕ

Мобы могут не позволить вам уснуть

Возможно, вам придется сменить несколько мест, прежде чем вы сможете поспать в своей кровати. Любые мобы, находящиеся поблизости, даже за стенами, могут этому помешать. Вместо того чтобы искать и очищать от них пещеры, просто сложите все свои вещи и найдите новое место в своей шахте.

- Поместите сундуки на своей базе или в любом удобном месте вашей системы туннелей. Регулярно возвращайтесь к сундуку, чтобы сложить в него найденные ценности и иметь возможность добраться до них в случае возрождения.

Рис. 4.8. Создание базы позволяет легче восстановить свои позиции после возрождения. Видите красный камень в верхнем левом углу? Здесь его много, поэтому я оставил его в качестве украшения.

Подведение итогов

Разработка шахты является единственным способом добычи многих ключевых ресурсов, в том числе алмазов, необходимых для добычи обсидиана и создания портала в Нижний мир. Не совершайте ошибки, разрабатывая слишком высокие слои, поскольку в этом случае вы упустите большую часть нужного материала. Когда вы достигнете 12 слоя, вы поразитесь, насколько быстро можно накопить огромный ассортимент полезных ресурсов. Разрабатывайте слои снизу вверх, а не сверху вниз, и вы добудете огромное количество железа для инструментов, угля для факелов, а также булыжника для расширения своего жилища на поверхности.

Пространство мира Minecraft делится на части площадью 16×16 блоков и высотой от коренной породы до неба. (Эти части известны как чанки или куски.) В среднем на один чанк приходится чуть более 3 алмазных блоков и, конечно, во много раз больше широко распространенных руд. Так что если вы не можете найти то, что вам нужно, просто выкопайте, по крайней мере, 16 блоков и попробуйте еще раз. Там внизу очень много полезного материала, и через некоторое время вы сможете построить невероятную электрифицированную железнодорожную систему, которая позволит вам перемещаться вверх и вниз со скоростью товарного поезда, а также перевозить ресурсы.

Вероятно, вы заметили одну вещь во время своей экспедиции. Обнаруженные пещеры выглядят очень заманчиво — рудные жилы просто ждут, чтобы вы собрали содержащиеся в них ценные ресурсы. В следующей главе вы подготовитесь к бою и сможете спуститься вниз, сразиться с мобами и забрать добычу домой.

5

Школа боевых искусств

В этой главе

- Мобы. Изучите их странные и удивительные повадки, а также способы их победить.
- Постройте снежных и железных големов для обеспечения дополнительной защиты.
- Научитесь владеть мечом, как настоящий головорез, и наносите дополнительный урон с помощью специальных ударов.
- Используй лук для дальних атак.
- Узнайте, как сделать так, чтобы ваш колчан всегда был полным. Стрелы можно найти повсюду, кроме того, их легко изготовить.
- Сделайте кожу более толстой, узнав все, что нужно для изготовления подходящей брони, и даже покрасьте ее к следующему карнавалу Марди Гра в Minecraft.

В мире Minecraft вполне возможно жить мирной жизнью. Вы можете построить хорошую безопасную шахту, избегать всяческого изучения пещер, создать самодостаточную ферму, производящую все, что вам нужно, защитить свою территорию от мобов с помощью заборов, обеспечить везде хорошее освещение, чтобы предотвратить их появление, и в конце каждого дня усаживаться перед теплым очагом в тапочках на мягких невредимых ногах и с миской тушеных грибов.

Ах, спокойствие… В нем есть только одна проблема — вы пропустите почти все веселье! Рано или поздно вам понадобятся боевые навыки. Вам не нужно готовиться к полномасштабной войне, однако наличие подходящей экипировки и нескольких боевых навыков, а также знание ключевых тактик позволят вам продвигаться гораздо быстрее и дальше, чем при выборе чисто пассивной линии поведения.

Ранее я уже представил нескольких враждебных мобов, теперь пришло время описать конкретные тактики, оружие, доспехи и методы обороны.

Знакомство с представителями зверинца

Временами мобы Minecraft могут быть головной болью, однако без них вы никогда не попадете в Валгаллу. Давайте подробнее рассмотрим каждого из мобов, а также особые тактические приемы для победы над ними. Помните, что в большинстве случаев враждебные мобы переключаются в режим преследования, если они находятся в пределах 16 блоков от вас, а вы находитесь в их прямой видимости. В этом режиме они будут преследовать вас, даже если вы исчезнете из их зоны прямой видимости.

Вы можете использовать это в своих целях, чтобы привести их к месту, которое лучше подходит для контратаки или побега, или даже подвести их к обрыву или бассейну с лавой, однако в этом случае постарайтесь не упасть туда сами. У каждого враждебного моба есть свои сильные и слабые стороны. Несмотря на то, что урон можно нанести с помощью любого инструмента, вам следует использовать меч в ближнем бою, а лук — в дальнем. Кроме того, мобы уязвимы для огня, поэтому если вы подожжете землю, используя огниво и кремень, то сможете либо ослабить их настолько, чтобы прикончить их одним ударом, либо сожжете их.

В этой главе я опишу мобов, с которыми вы, скорее всего, столкнетесь в Игровом мире. Полную информацию о мобах, населяющих Нижний мир и Край, вы можете найти в главе 12.

Зомби

Первым мобом, с которым вы столкнетесь в мире Minecraft, вероятно, будет скромный зомби (рис. 5.1). Когда они пытаются сломать вашу дверь, от получающегося при этом звука волосы встают дыбом, однако они не так опасны, как может показаться. Зомби медлительны, они могут убить вас, если вы плохо подготовитесь к встрече с ними, однако если вы будете агрессором, то, несомненно, победите.

Рис. 5.1. Зомби медленны, но появляются в больших количествах.

Существует несколько различных способов борьбы с зомби. Если вы столкнулись с ними недалеко от входа в пещеру в солнечный день, просто выведите их наружу, как только они переключатся в режим преследования, и они сгорят на солнце. Однако держите дистанцию, поскольку они, пока сгорают, по-

прежнему могут атаковать, и вы рискуете получить ущерб от огня. Зомби могут спокойно существовать в дневное время, когда на улице пасмурно или дождливо, а также при ношении на голове шлема из тыквы, хотя при этом они выглядят немного смешно. (С другой стороны, вы тоже можете носить на голове тыкву, чтобы избежать нападения со стороны жителей Края, так что не будем ни над кем смеяться.) Для прямого нападения наведите на зомби перекрестие, нанесите удар первым и продолжайте наносить частые удары, постоянно щелкая левой кнопкой мыши. Они лишь иногда будут наносить ответный удар, и, вероятно, только перед тем, как погибнуть. Если вы столкнетесь с несколькими зомби или в компании с другими мобами, сначала разберитесь с зомби, после чего убегайте или отступайте. Существует только одна проблема: зомби могут призвать на помощь своих приятелей, в результате чего после их смерти могут возникнуть новые зомби. Получившийся в итоге зомби-апокалипсис может усложнить вам жизнь, если вы оказались ночью за пределами своего убежища.

СОВЕТ

Будьте осторожны

Рассмотрите возможность размещения деревянной двери у входа в пещеры, которые соединяются с вашей системой туннелей. Это позволит защитить базу во время ваших исследовательских экспедиций. Кроме того, дверь обеспечит защиту вашего пути отступления на случай необходимости поспешного выхода. Вы всегда можете сбить ее и навсегда заблокировать пещеру после того, как мобы уйдут оттуда.

После своего поражения зомби сбрасывают гнилое мясо. Оно ядовито, но, тем не менее, может заполнить индикатор голода. Лучшей стратегией в данном случае является сбор и хранение нескольких кусков и их единовременное поедание, что позволяет обойтись одним приступом пищевого отравления. Это отличный способ заполнить индикатор голода, когда он почти пуст. Уровень вашего здоровья незначительно снизится от отравления, а затем начнет повышаться благодаря заполненному индикатору голода. Кроме того, постарайтесь иметь при себе ведро молока, которое мгновенно излечивает все виды пищевого отравления. Вы также можете использовать гнилое мясо, чтобы кормить волков и поддерживать их здоровье.

ВНИМАНИЕ

Мертвецы держатся вместе

Из всех мобов мира Minecraft зомби больше всего подобны мафии. Если вы атакуете одного, то зомби, находящиеся поблизости, даже за пределами обычной зоны атаки, могут прийти на помощь своим братьям.

Реже зомби сбрасывают другие предметы, например, инструменты и броню.

Пауки

В мире Minecraft существуют два типа пауков, а также гибрид скелета и паука.

На рис. 5.2 изображен большой паук, с которым вы будете сталкиваться чаще всего. (Для получения дополнительной информации о других видах обратитесь к разделам «Пещерные пауки» и «Наездники» далее в главе.) Большие пауки очень прыгучи. Они могут преодолеть два или три блока в высоту одним прыжком, а также забираться по стенам, если на них нет выступов или слоя блоков, по которым они не могут ползать, например, блоков стекла. Они быстрые, агрессивные в ночное время и в темных местах, и их немного труднее победить, чем обычного зомби.

Рис. 5.2. Пауки быстры и способны ползать по стенам, однако их легко победить даже деревянным мечом.

ПРИМЕЧАНИЕ

Строительство защищенных от пауков стен

Пауки могут залезть почти на любую стену, если в ней нет прозрачных блоков. Использование таких блоков не всегда практично. Альтернативным способом защиты является создание выступа. Установите один блок на уровне третьего блока с внешней стороны любой стены так, чтобы он образовал перевернутый выступ. Пауки не могут пролезть через отверстия в один блок, так что такие выступы можно помещать с интервалом в один блок подобно бойницам на стенах замка. В главе 8 описаны эти и другие методы строительства.

Тем не менее пауки бывают полезны. Они сбрасывают нить, которая является жизненно важным компонентом при создании лука, а иногда еще и один из своих глаз. Из четырех частей нити можно получить один блок (или тюк) шерсти. Трех таких блоков достаточно для создания кровати, которую можно использовать для обновления точки спауна. Это очень удобно, если поблизости нет овец! Считайте глаза паука своего рода пищей на крайний случай, если это вас не пугает. Они ядовиты, как и гнилое мясо, однако являются важным ингредиентом для приготовления некоторых зелий. Высота паука составляет один блок, а ширина — 2 блока, поэтому отверстие в стене размером 1×1 блок не подвергнет вас опасности. Их способность прыгать дает им небольшое преимущество в бою. Лучшая стратегия аналогична стратегии боя с зомби. Бейте их как можно быстрее и чаще, щелкая кнопкой мыши, и в то же время отходите назад, следя за тем, что находится позади вас. Это поможет вам держаться вне их зоны атаки.

ВНИМАНИЕ

Я чувствую, что кто-то все время наблюдает за мной

Бывало ли у вас такое чувство, что кто-то наблюдает за вами? В мире Minecraft этим кем-то, скорее всего, является паук с восемью глазами, яркими красными точками в темноте. Для перехода в режим преследования паукам не требуется, чтобы вы находились в зоне их прямой видимости, так что они нападут на ваш след, как только вы окажетесь в пределах 16 блоков от них, и сделают все возможное, чтобы приблизиться к вам. Запритесь в своем убежище на ночь, но будьте осторожны утром. Если вы слышите шипение или бульканье паука, это может означать, что он поджидает вас, с ненавистью в каждом глазу. У пауков есть привычка сидеть в засаде на вашей крыше, ожидая когда вы беззаботно выйдете за дверь на следующее утро, чтобы вонзить свои клыки в вашу спину! К счастью, крупные пауки не ядовиты, так что просто убедитесь, что в вашей руке есть меч и вы готовы дать отпор, тогда все будет хорошо.

Скелеты

Звук грохочущих костей, как правило, выдает скелетов за пару секунд до того, как их стрела поразит вас. Они очень меткие стрелки, поэтому самая лучшая стратегия заключается в том, чтобы находиться вне зоны их прямой видимости и атаковать только тогда, когда они находятся достаточно близко. Атакуйте их в стиле «коммандос», двигаясь в сторону, чтобы избежать пернатых снарядов, которые, несомненно, в вас полетят. Эта стратегия не убережет вас от попадания стрел, однако может помочь. На рис. 5.3 показан скелет со своим вездесущим луком.

Рис. 5.3. Скелеты являются меткими стрелками, поэтому держите дистанцию, когда не можете нанести удар, и не позволяйте им подкрасться к вам сзади.

Если сможете подойти к скелету достаточно близко, то вам удастся довольно быстро прикончить его. Поэтому лучшая стратегия — подождать где-нибудь в безопасности, пока они не окажутся в преде-

лах досягаемости. Кроме того, скелеты сгорают на солнце, только если не защищены броней и у них на голове нет тыквы, поэтому их выманивание на солнце не всегда гарантирует победу.

После гибели скелеты обычно сбрасывают стрелы, что позволяет вам легко пополнить свои запасы, если вы пользуетесь луком. Вы также часто сможете найти торчащие из блоков стрелы, которые не попали в цель. Разбейте блок, чтобы забрать стрелу, однако будьте осторожны, разбивая блок, находящийся над вашей головой, поскольку падающая стрела может нанести вам ущерб. Кроме того, имейте в виду, что скелеты будут ходить вокруг вас кругами, стараясь подойти к вам сзади.

Пещерные пауки

Эти ненавистные паукообразные встречаются в заброшенных шахтах. Они быстрые, маленькие и ядовитые, и по сравнению с ними большие пауки кажутся просто пассивными!

Пещерные пауки могут пролезть через щель шириной в один блок и высотой в полблока, поэтому отверстие в стене размером 1×1 блок не обеспечит никакой защиты. Их также легко опознать по синей окраске (рис. 5.4).

Рис. 5.4. Обитающие только в заброшенных шахтах пещерные пауки являются довольно редкими, но, безусловно, одними из самых опасных мобов.

Пещерные пауки не возникают, как другие мобы. Они выбрасываются из специального спаунера, небольшой огненной клетки, в которой миниатюрные пауки крутятся все быстрее и быстрее, пока не вылетят из нее благодаря центростремительной силе. Это немного похоже на «сумасшедшую» стиральную машину.

Если вам удастся найти заброшенную шахту, считайте это огромным успехом. В этих массивных строениях можно найти больше десятка сундуков со всевозможными ценностями. Пещерный паук и другие мобы, которые могут населять эту шахту, способны создать для вас определенные проблемы, однако идите вперед и заявите свои права на это заброшенное место. Теперь это ваша шахта. Нужно лишь как следует подготовиться. Вот, что вам нужно знать.

- Укус пещерного паука вас не убьет. При выбранном уровне сложности **Нормальная** (Normal) как и любое другое отравление это может понизить уровень вашего здоровья до половины сердца, однако ущерб от самого укуса, а не от яда, может привести к вашей гибели.
- Пещерных пауков легко убить, но они меньше других мобов, так что вам придется нацеливать свое перекрестие чуть точнее и неистово щелкать кнопкой мыши.

- Отход назад при нанесении ударов работает, как и в случае с крупными пауками, однако пещерные пауки быстрее и могут атаковать чаще.
- Среда обитания пещерных пауков заполнена паутиной. Она будет замедлять ваше продвижение, однако пещерные пауки могут проскользнуть через паутину, не теряя скорости.
- Разбейте спаунер. Уничтожьте источник, чтобы предотвратить появление новых пауков. Однако не теряйте бдительности, поскольку поблизости могут находиться другие спаунеры.
- Хорошая новость заключается в том, что заброшенные шахты содержат огромное количество ценных ресурсов. Вы найдете множество сундуков и рельсов, а опоры шахты являются единственным источником древесины под землей.

Наездники

Посадите скелета на паука, и вы получите наездника. Они прыгают, как пауки, стреляют из лука, как скелеты, и от них лучше всего держаться подальше. К счастью, наездники встречаются довольно редко. Если вам попадется этот моб, сначала убейте скелет, если сможете, а затем разберитесь с пауком. Вы можете не выжить, но не потому ли вы держите свои ценности в сундуке рядом со своей точкой спауна? Это был риторический вопрос, конечно, вы так и делаете!

Криперы

Если в мире Minecraft и есть антигерой, то это крипер (рис. 5.5). Считайте криперов ходячими самодельными взрывными устройствами (СВУ). Я уже упоминал о криперах в главе 2. Вместо повторения я просто уточню некоторые аспекты.

Рис. 5.5. Криперы кажутся довольно спокойными, пока не подберутся к вам и не проявят свой поистине взрывной характер.

Вы можете пережить атаку крипера, если он не застанет вас врасплох. Если вы завернете за угол и увидите прямо перед собой крипера, убегайте прочь. Ваше нападение на крипера должно быть своевременным, и вам нужно пространство, чтобы подбежать к нему, поколотить и снова отбежать, чтобы предотвратить взрыв. Силы вашего удара обычно будет достаточно, чтобы отбросить крипера на такое расстояние, на котором взрыв с большой вероятностью будет отменен. Меч с чарами отбра-

сывания (см. раздел «Прокачайте свое оружие» в главе 10) также очень помогает в борьбе с криперами, но ухудшает ваши позиции, когда вы сражаетесь со скелетами.

К сожалению, если вы видите, что крипер раздулся как воздушный шар (что происходит непосредственно перед взрывом), то, вероятно, уже слишком поздно что-либо предпринимать.

Постарайтесь не сражаться с крипером вблизи важного строения. Хуже всего, когда натыкаешься на него при выходе из двери своего жилища. В этом случае на месте вашего дома в итоге появится кратер. Как гласит один из мемов Всемирной паутины: «Я только что за 2 секунды разрушил то, что ты построил за 5 часов». Как правило, вы будете в безопасности на расстоянии в несколько блоков от крипера, однако они двигаются довольно быстро. У криперов есть своя ахиллесова пята. Если один из них оказался в воде, то вы сможете легко справиться с ним, атаковав снизу. Кроме того, криперы боятся оцелотов или их прирученных собратьев — котов (см. главу 7).

Как и в случае с большинством других мобов в Minecraft, сначала криперы могут показаться несколько устрашающими, однако, попрактиковавшись, вы научитесь легко с ними справляться.

После своей гибели криперы сбрасывают порох, необходимый для создания динамита и взрывающегося зелья, описанного в главе 10.

Слизни

Слизни встречаются не очень часто, поскольку они, как правило, возникают в болотах и гораздо реже в подземельях. Однако слизни могут оказаться далеко от болотного биома и возникать при любом уровне освещенности.

Чтобы победить слизня, нужно неистово щелкать кнопкой мыши. Это связано с тем, что каждый большой слизень распадается на 4 более мелких и 16 маленьких (рис. 5.6). Маленькие слизни не способны нанести ущерб, но могут вызывать у вас раздражение, ползая вокруг. Просто щелкайте кнопкой мыши, пока не прикончите всех больших слизней, а затем кулаками добейте маленьких. Для этого достаточно одного удара, и такой подход поможет сэкономить уровень прочности вашего меча.

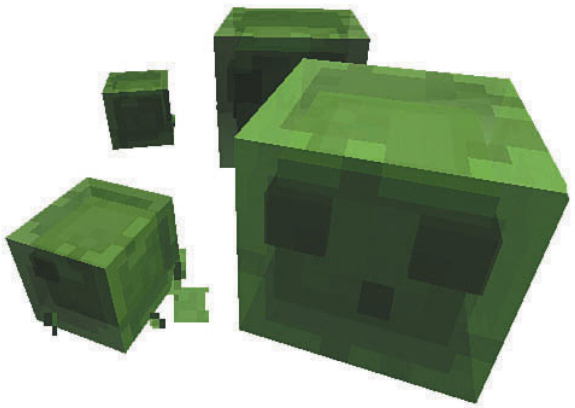


Рис. 5.6. Кажется, что слизни распадаются до бесконечности.

Слизни сбрасывают сгустки слизи, вещество более липкое, чем клейкая лента. Сгустки слизи также используются для создания сгустков магмы, которые оказываются очень полезными в Нижнем мире для переправы через озера лавы, а также для крафта поводков, которые значительно упрощают процесс управления пассивными мобами.

Странники Края

Странник Края (эндермен) — это любопытное существо из другого мира, окруженное фиолетовой дымкой (рис. 5.7). Домом эндерменов является Край, где вы можете встретить их в огромном количестве, однако они довольно часто появляются и в Игровом мире, поэтому я описал их здесь.

Рис. 5.7. Всегда оборачивайтесь, когда эндермен, которого вы атакуете, телепортируется.

Когда странник Края подвергается атаке, он, как правило, телепортируется, а затем появляется у вас за спиной, что может усложнить борьбу с ним. Лучше всего не обращать на этих мобов внимания. Они не проявляют враждебности, если вы не наводите на них свое перекрестье, и, как уже говорилось ранее, тыква на голове, хотя и не обеспечивает никакой защиты и не гарантирует победу на конкурсе красоты, позволяет скрыть ваши глаза, чтобы странник Края не проявил враждебности.

Эндермены сбрасывают жемчуг Края, необходимый для создания ока Края. Эти необычные предметы помогают находить крепости, в которых есть порталы, позволяющие попасть в Край. Хотя око края можно выменять у жителей деревни, уничтожение эндермена является более быстрым способом. Атакуйте ноги эндермена, чтобы предотвратить его телепортацию.

Свинозомби (зомби-свиночеловек)

Как и странники Края, эти обитатели Нижнего мира являются нейтральными, если на них не нападать. Основная проблема связана с тем, что подобно волкам и зомби в случае нападения на одного из них другие стараются прийти ему на помощь. Если вы восстановили против себя нескольких свинозомби,

лучше попытаться сбежать. Со временем они успокоятся. На рис. 5.8 изображен один из представителей этих интересных мобов.

Рис. 5.8. Из-за стадного инстинкта свинозомби от них лучше держаться подальше.

Мобы-охранники

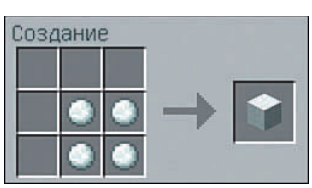
Большое количество враждебных мобов уравновешивается двумя мобами-охранниками, уникальность которых заключается в том, что они являются единственными мобами, создаваемыми игроком. Для создания этих мобов не используется верстак, вместо этого вам нужно сложить их блоки в том месте, где вы хотите, чтобы они возникли, всегда оставляя напоследок блок тыквы.

Снеговики

Снеговики (снежные големы) не являются самой надежной линией обороны, поскольку не наносят ущерба никаким мобам Игрового мира, однако их скорость метания снежков может быть достаточной для того, чтобы держать зомби и других враждебных мобов на расстоянии, поэтому снеговиков можно расставить вокруг дома. Вы можете создать собственного снеговика, выполнив следующие простые действия:

1. Соберите, как минимум, восемь снежков, щелкая правой кнопкой мыши по снегу, предварительно выбрав лопату.

2. Создайте два блока снега, используя по четыре снежка для каждого.



3. Создайте стопку из снежных блоков, поместив один на другой.

4. Поместите на стопку снежных блоков тыкву, чтобы оживить снеговика, как показано на рис. 5.9.

К сожалению, снеговики могут убрести прочь, так что помещайте их за забором или стеной для обеспечения наилучшего результата, однако удостоверьтесь, что над ними есть крыша, поскольку дождь они не переживут.

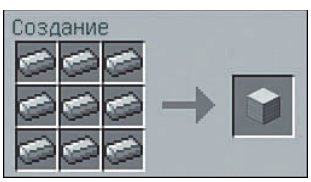
Рис. 5.9. Снеговики не обладают особой силой, однако кому не захочется круглый год иметь у себя во дворе кидающего снежки автоматона?

Железные големы

Железные големы служат для защиты деревень и их жителей. Они очень сильные, и вам не следует атаковать их или жителей деревни, поскольку железный голем поспешит им на помощь. Они возникают сами по себе в деревнях достаточно большого размера (примерно в 21 дом), однако вы можете самостоятельно создать железного голема, используя метод, аналогичный способу создания снеговика:

1. Накопите 36 железных слитков. (Эти големы чрезвычайно дороги!)

2. Создайте четыре блока железа, используя по девять слитков на каждый из них.



3. Поместите блоки железа один на другой, а затем прикрепите еще два блока к противоположным сторонам верхнего блока в стопке. По сути, вы составляете блоки железа в форме буквы «Т».

4. Поместите тыкву на средний верхний блок, где должна быть голова.

Железные големы, кроме того, что уничтожают пауков, зомби и большинство остальных враждебных мобов, имеют милую привычку дарить красные розы деревенским детям. К сожалению, им мало дела

до вашего благополучия, так что если вам не требуется защищать деревенских жителей, железных големов создавать нецелесообразно ввиду огромного количества железа, которое для этого требуется.

Рис. 5.10. Железные големы существуют не для вашей защиты, однако если ваш дом находится в деревне, то он будет вас охранять.

Оружие и броня

Оказались в дикой местности? Окружены скелетами? Повсюду появляются зомби? Вы можете сразиться с ними или убежать. В любом случае, приличный набор оружия и броня помогут вам выжить. Живите с мечом, но не умирайте от него.

В Minecraft предусмотрены два основных оружия для нападения: меч и лук. В крайнем случае, подойдут и другие инструменты. Мощнее меча нет ничего, однако если во время боя у вас кончатся мечи, то переключитесь сначала на топор, затем на кирку и, если все остальное потеряно, помните, что вы также можете использовать лопату.

СОВЕТ

Нанесение решающего удара

Нанесите критический удар, чтобы причинить на 50% больше урона. Это работает в случае с любым материалом (и инструментом), за исключением мотыги. Хитрость заключается в том, чтобы нанести удар во время падения, и самый простой способ — это сначала прыгнуть, правильно рассчитав время, так, чтобы в момент нанесения удара вы уже прошли вершину своего прыжка. Я не знаю, поможет ли при этом восклицание «Кий-йа!», однако можете смело попробовать. В случае удачного выполнения удара вы сразу увидите несколько звездочек вокруг несчастного атакуемого.

Критические удары могут иметь решающее значение для выживания, поскольку они позволяют убить некоторых мобов одним разом, благодаря чему экономятся очки прочности вашего меча. Немного практики, и расчет времени удара и боевой клич станут для вас второй натурой.

В Minecraft работают многие из техник, применяющихся в других боевых играх. Все время двигайтесь, не стоит молотить, стоя как статуя. Порхайте, как бабочка, и жальте, как бешеная пчела. Используйте клавиши → и ←, чтобы обойти противника и увернуться от прямых ударов, дальних атак, например, от атак скелетов, а также от атак таких мобов, как слизни, которые обрушиваются на вас всем телом. Всегда используйте высоту себе на пользу, когда находитесь на открытом пространстве. Это поможет уворачиваться от атак и наносить критические удары.

Создание меча

Меч, несомненно, станет вашим основным оружием. В крайнем случае, вы легко и быстро можете создать меч из исходных материалов, а его прочность и уровень причиняемого им урона быстро увеличиваются, когда вы переходите с камня на железо и алмазы. В таблице 5.1 перечислены материалы, причиняемый ими урон и прочность.

Таблица 5.1. Материалы для меча в сравнении с кулаками

Материал	Кулаки	Древесина	Золото	Камень	Железо	Алмаз
Прочность	Бесконечная	60	33	132	251	1562
Очки урона	1	4	4	5	6	7
Максимальное количество очков при нанесении критического удара	2	8	8	9	11	12

Очки урона соответствуют минимальному ущербу в случае успешного нанесения удара. Критические удары увеличивают это значение на случайное количество очков до приведенных в таблице 5.1 итоговых показателей. Железные и алмазные мечи, очевидно, являются самыми мощными, особенно если вы помните о том, что нападение — это лучшая защита. Чем быстрее вы сможете убить моба, тем меньше времени у него будет на нанесение ответных ударов. Избавьтесь от них как можно быстрее, не подвергая свое здоровье лишнему риску. Бег во время нанесения удара также отбрасывает атакуемого назад, что жизненно важно при атаке криперов, однако не очень хорошо в бою со скелетами, поскольку это дает им время, чтобы прицелиться и выстрелить еще раз.

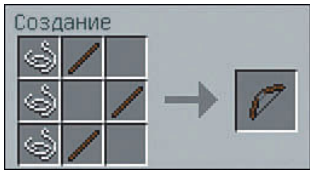
Меч является уникальным среди всех видов оружия, поскольку он также обеспечивает блокирующий прием. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы блокировать любую атаку, не только прямую, но и дальнюю, если вам удалось вовремя заметить летящую в вас стрелу или огненный шар. Это позволяет уменьшить степень урона на 50% за счет значительного снижения скорости, поэтому к блокировке следует прибегать в самый последний момент или в тесных помещениях, где нет места для обычных маневров.

Луки и стрелы

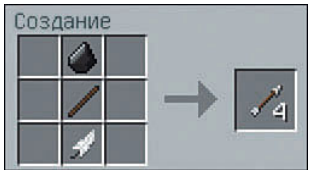
Полностью заряженный лук наносит больше урона, чем незачарованный алмазный меч, что делает его очень мощным оружием. Луки и стрелы также позволяют вам атаковать издали, что позволяет скелетам испытать на себе их же методы, а вам — держаться вне диапазона детонации крипера. На рис. 5.11 изображен лук в действии.

Рис. 5.11. Практика стрельбы из лука. Прости, свинка.

Создайте лук из трех палок и трех частей нити, а затем поместите его в любую из ячеек панели быстрого выбора. Еще одной частью уравнения являются стрелы.



Из одного куска кремня, палки и пера можно создать четыре стрелы.



Этого не так много, а для того, чтобы создание лука было целесообразным, вам потребуется использовать много стрел, вероятно, несколько десятков во время любой значительной экспедиции.

Существует несколько методов, позволяющих вам легко пополнить свой запас стрел. Проще всего провести разведку утром после восхода солнца. И вот почему:

- Скелеты часто сбрасывают стрелы, когда сгорают поутру, так что в данном случае вам не придется что-либо создавать.
- Зомби иногда также сбрасывают перья.

- Куры могут умереть ночью, став жертвой волков или кактусов. Вы также можете убить любую курицу, найденную во время путешествия, чтобы получить мясо и 1–2 пера.

Палки легко найти почти всегда, однако, как насчет кремня? При добывании гравия с помощью лопаты с вероятностью 1 к 10 можно получить кусок кремня вместо блока гравия. Это дело случая, поэтому при добыче блоков гравия вы рано или поздно обнаружите кремень. Это все меняет!

Обычно гравий вызывает раздражение в связи с тем, что его так много в шахтах, он продолжает сыпаться на вас, и для достижения наилучших результатов вам, как правило, требуется перейти с кирки на лопату. Однако с этого момента считайте это преимуществом. Соберите весь гравий, до которого сможете добраться, поскольку в нем содержится ценный кремень, для получения которого требуется лишь небольшое усилие.

СОВЕТ

Сверхбыстрая добыча кремня

Самым быстрым способом переработки гравия для обнаружения кремня я считаю создание помещения с четырьмя траншеями в восемь блоков длиной и в два блока глубиной с дополнительной ступенькой в конце, чтобы вы могли выбраться. Это обеспечивает место для 64 блоков гравия, что соответствует целой стопке гравия в ячейке панели быстрого выбора. Еще одну целую стопку блоков гравия следует держать в обычной ячейке инвентаря. Эта стопка служит для пополнения. Выбрав гравий в панели быстрого выбора, спрыгните в каждую из траншей, и бегайте вверх и вниз, удерживая нажатой правую кнопку мыши, чтобы непрерывно расположить блоки гравия. Переключитесь на лопату и сделайте то же самое в обратном порядке, удерживая нажатой левую кнопку мыши, чтобы собрать гравий и кремень. Железные лопаты характеризуются большей прочностью и при этом не перетирают гораздо более редкие алмазы.

Переработав весь кремень в этом помещении, вы получите 6–7 кусков кремня, которых будет достаточно для создания 24–28 стрел. Теперь пополните запас гравия и повторите действия: откройте инвентарь и, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните левой кнопкой мыши по запасной стопке блоков гравия. В ячейку панели быстрого выбора будет перенесено еще 64 блока гравия.

Готовы попрактиковаться в стрельбе из лука? Для запуска стрел выполните следующие действия:

1. Выделите лук в своем инвентаре. Стрелы можно оставить в обычной ячейке инвентаря, они будут пополняться автоматически.

2. Наведите перекрестье на свою цель. Вам нужно научиться учитывать дуговую траекторию полета стрелы, а также движение вашей цели. В близлежащие объекты следует целиться напрямую, а в более дальние — нацеливаться на точку над головой. Чем дальше объект, тем выше должна быть эта точка. Если ваши цели движутся в определенном направлении в поле вашего зрения, нацельтесь на точку, находящуюся немного впереди, чтобы компенсировать время полета стрелы. Здесь нет каких-то определенных правил, для достижения совершенства следует практиковаться.

3. Нажмите и удерживайте правую кнопку мыши, чтобы натянуть тетиву. Для более сильного выстрела удерживайте кнопку дольше. При максимальном натяжении тетивы лук слегка задрожит, показывая, что он готов к нанесению критического удара, который обеспечивает нанесение большего урона.

4. Выпустите стрелу, отпустив правую кнопку мыши. При нанесении критических ударов за стрелами остаются следы из звезд.

Стрелы наносят существенный урон и являются самым безопасным способом борьбы со скелетами, криперами и другими мобами, которые тоже атакуют издали или становятся крайне опасными при приближении.

Различные чары также могут значительно увеличить силу и функциональность лука, а также предоставляют неограниченный запас стрел.

Броня

Броню можно создать из кожи, железных слитков, золотых слитков и алмазов. Пятый тип брони, сделанной из кольчуги, нельзя создать самостоятельно, такую броню можно лишь купить в некоторых деревнях, если вам повезет (см. главу 11). Полный комплект брони требует 24 единиц исходного материала, однако материалы могут быть разными. Лучше всего думать не о комплекте, а об отдельных частях, среди которых: шлем, нагрудник, поножи и ботинки. Каждая из этих частей может быть изготовлена из различных материалов, в зависимости от того, что у вас есть, и каждая часть брони повышает показатель защиты от наносимого урона, который относится ко всему телу, независимо от того, в какое место вас ударили. Ваш аватар, попросту говоря, является боксерской грушей, способной нанести ответный удар. В главе 3 я упомянул о том, что каждый значок брони соответствует снижению урона на 8%, таким образом, набор брони 10/10 снизит урон на 80%, в то время как набор 1/10 — лишь на 8%. Чем больше урона вы получаете, тем менее эффективной становится броня, однако скорость ее износа также зависит от материала. Кожа является самым недолговечным, а алмаз — самым износоустойчивым материалом.

ПРИМЕЧАНИЕ

Какой костюм подходит именно вам?

В самом начале вам может быть нелегко найти 24 единицы материала для создания брони, однако если ваша точка спауна оказалась поблизости от нескольких представителей крупного рогатого скота, рассмотрите возможность создания фермы, как описано в главе 7, и начните выращивать скот вместо того чтобы искать его в дикой природе. Лошади также иногда сбрасывают две части кожи после своей смерти. Если вы не нашли поблизости крупного рогатого скота (или лошадей, Боже упаси, это просто ужасно), разработка шахты является единственно возможным вариантом, однако прежде чем превращать железные слитки в броню, запасите достаточно железа для создания инструментов.

В вашем индикаторе HUD показано общее количество очков защиты, обеспечиваемой существующей броней. Как и в случае с другими показателями, каждый значок соответствует двум очкам и уменьшается на половину значка при потере каждого очка.

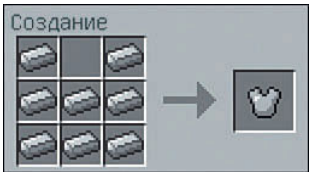
В таблице 5.2 приведены максимальные значения степени поглощения урона, соответствующие каждому материалу. Различные чары также могут повысить степень поглощения урона, при этом лучше всего чары действуют на броню из золота, после которого следуют кожа, алмаз и железо.

Таблица 5.2. Максимальные значения защиты

Тип материала	Показано значков	Процент защиты
Кожа	3 ½	28
Золото	5 ½	44
Кольчуга	6	48
Железо	7 ½	60
Алмаз	10	80

Следует отметить, что не все части брони, сделанные из одного материала, обеспечивают одинаковую степень защиты. Максимальную защиту обеспечивает нагрудник, за которым следуют поножи, шлем и, наконец, ботинки. Фактические показатели для разных материалов несколько отличаются друг от друга, однако, как правило, нагрудник в 3–3,5 раза эффективнее ботинок. Именно в таком порядке и рекомендуется создавать части брони. Рецепты крафта различных частей брони довольно просты. Я приведу рецепты для железа, а вы можете просто заменить его любым материалом, который у вас есть. Для создания каждой части необходимо использовать один и тот же материал, однако, как упоминалось ранее, вам не обязательно носить весь комплект брони из одного материала. Например, если вам удалось собрать большое количество кожи и лишь немного железа, используйте кожу для создания нагрудника, а железо — для создания шлема, поскольку это обеспечит вам максимальную защиту при имеющихся ресурсах:

- **Нагрудник** — 8 единиц материала



- **Поножи** — 7 единиц материала

- **Шлем** — 5 единиц материала

- **Ботинки** — 4 единицы материала

После создания брони откройте инвентарь и, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните по любой из ее частей, чтобы автоматически переместить ее в соответствующую ячейку для брони.

Покрасьте кожу

Кожаная броня является единственным типом брони, которую можно окрасить. Несмотря на то, что это никак не отразится на степени защиты, вы можете развлечься, создав любой из сотен тысяч различных цветов для разных частей брони. Поместите броню и различные красители в сетку крафта. Использование одного и того же красителя более одного раза, как правило, усиливает окончательный цвет. Результат показан на рис. 5.12.

Рис. 5.12. В цветном кожаном нагруднике и поножах, в железном шлеме и ботинках вы готовы к торговле в деревне.

Вы можете спросить: «Зачем?» Действительно, при сетевой игре имеет смысл выделить своего персонажа, однако при одиночной игре это бессмысленно, кроме того, вы можете полностью изменить облик персонажа, авторизовавшись на сайте **minecraft.net** и перейдя в раздел **Profile**. Для получения дополнительной информации обратитесь к главе 13.

Подведение итогов

Враждебные мобы Minecraft имеют большое значение. Они креативны, обладают уникальным поведением, сбрасывают жизненно важные предметы, позволяющие вам продолжить свой путь, а также ставят перед вами интересные задачи. Вы не можете жить с ними, но не преуспеете без них.

Пришло время подпоясаться, наточить оружие и отполировать до зеркального блеска броню. Идите вперед и побеждайте!

Конечно, не следует слепо бросаться в бой. Сначала попрактикуйтесь вблизи от базы, чтобы отточить свои навыки. Не носите с собой слишком много ценных предметов, чтобы не пришлось мчаться за ними в случае гибели. Обеспечьте хорошее освещение своей базы, чтобы предотвратить появление слишком большого количества противников. Это обеспечит достаточный, но не чрезмерный поток блуждающих в ночное время врагов.

Вы также можете использовать кремень и огниво, чтобы поджечь траву около враждебного моба, а ведро лавы может завершить дело, если вы не прольете его на себя.

Последний совет: пока вы не обеспечите надежную защиту периметра, уводите криперов подальше от своей базы и практикуйте там свои атаки. Если вы погибнете, ничего страшного, смерть случается довольно часто. Однако, по крайней мере, ваш дом не будет выглядеть так, будто его обстреляли из гранатомета.

Со временем у вас все получится, и борьба с враждебными мобами станет подобна прогулке в парке, возможно, и среди ночи, но, тем не менее, в парке.

6

Земледелие

В этой главе

- Обеспечьте самодостаточность, вырастив свой первый урожай, и оптимизируйте свою ферму.
- Узнайте секреты эффективного полива.
- Соберите урожай одним нажатием кнопки.
- Создайте полностью автоматизированный водный комбайн.

Земледелие — это очень веселое занятие. Вот, я это сказал. Я не говорю о превращении вашего персонажа в Фермера Джо, жующего стебель пшеницы во время чистки свинарника. Я имею в виду выращивание урожая методами Minecraft.

Земледелие в Minecraft относится к любой системе, которая обеспечивает создание возобновляемых ресурсов. Эта концепция выходит далеко за рамки создания простого пшеничного поля. Она включает в себя выращивание множества различных культур, каждая из которых имеет определенное назначение, а также создание полностью автоматизированных систем сбора урожая. В этой главе я познакомлю вас с элементами фермы и покажу, как можно выполнить длительную нудную работу по сбору урожая одним нажатием кнопки или переключением рычага.

Выбор сельскохозяйственной культуры

Учитывая то, что вы можете вырастить практически все, что угодно, вам, вероятно, интересно, с чего следует начать. Сначала обсудим основные аспекты, которые позволят вам легко вникнуть в детали.

Пшеницу следует выращивать в первую очередь, поскольку три снопа пшеницы, превращенные в хлеб, обеспечивают хороший запас продуктов питания. Кроме того, пшеница используется для разведения коров и кур, а также для укрощения лошадей. Начать ее выращивать легко по двум причинам:

- Вы можете найти семена практически в любом месте, сбив высокую траву.
- Пшеницу можно вырастить и без воды, хотя она растет быстрее, если обеспечить ее полив.

Сначала найдите семена. Вам не нужно много. При сборе урожая выращиваемые культуры сбрасывают примерно в три раза больше семян, чем использовалось при их засеве. Это означает, что вы можете начать с небольшого количества и быстро расширить свою плантацию по мере созревания растений. Просто соберите урожай, посадите растение еще раз и повторяйте этот процесс, пока объем урожая не достигнет целевого значения. При оптимальных условиях урожай созреет за один цикл день/ночь.

Прежде чем приступить к работе, вам нужно иметь в виду следующее:

- Все культуры, кроме какао-бобов, растут быстрее, если их посадить возле воды.
- Для всех культур, кроме какао и сахарного тростника, нужно подготовить почву, превратив блоки грязи или травы в блоки *пашни* с помощью мотыги. Эта пашня может превратиться обратно в обычную почву, если вы по ней пройдете, однако этого не произойдет, если вы по ней прокрадетесь. Посадка растений на приподнятой плоской платформе облегчает сбор урожая, поскольку в этом случае вам не придется остерегаться наступить на почву, вы сможете быстро проходить по проходам, обеспечивая сохранность урожая.
- Установите по периметру забор высотой, как минимум, в один или два блока из блоков любого другого типа, чтобы не дать мобам попасть на вашу ферму и вытоптать ваш тщательно выращенный урожай. Этот забор не сможет сдержать пауков, но они не вытаптывают растения.
- Все культуры лучше растут при свете. Используйте факелы ночью, чтобы обеспечить хорошее освещение, предотвратить появление мобов и ускорить скорость созревания урожая.
- Сельскохозяйственные культуры также можно выращивать под землей, используя принципы, описанные в предыдущем пункте.
- Вам не нужно создавать огромную ферму, чтобы стать полностью самодостаточным. На рис. 6.1 показан пример со всеми возможными культурами, а также с загонами для кур, свиней, коров и овец. Такое хозяйство подобно собственному супермаркету.
- После создания ферма не требует постоянного внимания. Созревшие культуры не гниют и не распадаются, их можно собрать в любое время, когда вам нужно пополнить свою кладовую.

Рис. 6.1. Ферма такого размера обеспечивает достаточное количество продуктов, а также компоненты для каждого рецепта Minecraft.

В Minecraft каждая культура имеет ряд уникальных характеристик. В таблице 6.1 содержится полное описание каждой из них.

Таблица 6.1. Типы культур

Культура	Получение семян	Условия выращивания	Использование
Морковь	Непосредственная пересадка. Семена иногда сбрасываются зомби, но чаще обнаруживаются на деревенских фермах.	Выращивайте на блоке пашни с поливом.	Употребляйте как есть, чтобы восполнить 4 очка голода.
Какао-бобы	При сборе созревших плодов какао можно получить какао-бобы для дальнейшей пересадки.	Выращивайте на блоках из древесины джунглей.	Используйте при создании печенья и коричневого красителя.
Арбуз	Для получения семян поместите ломтики арбуза, полученные при сборе арбузов, в ячейку сетки крафта.	При выращивании применяются те же требования к расстоянию, как и при выращивании тыквы.	Ломтики арбуза (каждый блок предоставляет 3–7 ломтиков, каждый из которых восполняет 1 очко голода). Также используется для создания сверкающего ломтика арбуза, являющегося ингредиентом зелий. Из девяти ломтиков арбуза можно создать один блок арбуза и использовать его для строительства.
Картофель	Непосредственная пересадка. Семена иногда сбрасываются зомби, но чаще обнаруживаются на деревенских фермах.	Выращивайте на блоке пашни с поливом.	Испеките картофель в печи (восполняет 6 очков голода).
Тыква	Для получения семян поместите блок тыквы в ячейку сетки крафта.	При посадке обеспечьте достаточно места вокруг каждого блока.	Используйте для приготовления тыквенного пирога (восполняет 8 очков голода) и создания Светильника Джека
Сахарный тростник	Для получения семян разбейте верхние блоки сахарного тростника при сборе урожая. Оставьте нижний блок для дальнейшего выращивания.	Выращивайте на песке, траве или грязи в непосредственной близости от воды.	Используйте для создания сахара и бумаги. Сахар используется при приготовлении торта, тыквенного пирога и некоторых зелий. Бумага используется для создания книг, книжных полок, столов зачаровывания и фейерверков.
Пшеница	Для получения семян сбейте высокую траву.	Лучше всего растет на увлажненной почве, однако для выращивания подойдет любая пашня.	Используется для приготовления хлеба, а также тортов и печенья вместе с другими ингредиентами. Кроме того, пшеница используется для разведения скота.

Создание фермы

Первым делом необходимо выбрать подходящее место. Вероятно, вам захочется расположить ферму вблизи от вашего дома на достаточно ровном участке, хотя вы также можете подстроить ландшафт под свои нужды, удалив любые ненужные блоки. На рис. 6.2 изображен внешний край фермы, показанной на рис. 6.1. Вся задняя четверть фермы, по сути, расположена на парящей платформе.

Рис. 6.2. При отсутствии достаточно ровного участка, ферму можно расположить на парящей платформе из грязи высотой в один блок.

ВНИМАНИЕ

Держитесь поближе к ферме для обеспечения роста культур

Как вы, вероятно, уже заметили, мир Minecraft огромен. Если бы игра хранила в памяти все данные и производила обновление всего, включая различные растения, мобов и другие блоки, вам бы потребовался невероятно быстрый компьютер, создающий иллюзию получения данных от метеорологического бюро для моделирования погодных условий. Вместо этого в любой момент времени игра Minecraft держит в памяти лишь небольшую часть мира, которая простирается на расстояние в несколько сотен блоков, хотя это расстояние зависит от вашей скорости движения, а также от настроек визуализации в разделе **Настройки графики** (Video Settings) меню **Настройки** (Options). (При сетевой игре настройки по умолчанию обеспечивают обновление области в 441 блок вокруг каждого игрока.)

Это обновление является весьма важным в случае с фермой. Вы можете создать на хорошем плоском участке земли гигантскую, фантастическую ферму для выращивания всего на свете, однако ничего не вырастет, если вы будете находиться слишком далеко, поскольку в этом случае данная область будет выгружена из памяти. Держите своих друзей близко, а свои фермы — еще ближе.

Для начала определите участок достаточного размера. С помощью одного блока воды можно полить квадрат из 9×9 блоков пашни, при условии, что он находится в центре (рис. 6.3). При этом в каждом

направлении от блока воды идут 4 блока, что дает в общей сложности 80 блоков пашни после вычета блока воды, расположенного в центре. Каждый блок предоставит один бушель или 26 буханок хлеба со всей плантации при сборе каждого урожая. Это очень много — больше, чем необходимо, поэтому лучше начните с меньшего участка. Кроме того, участок меньшего размера легче обнести забором.

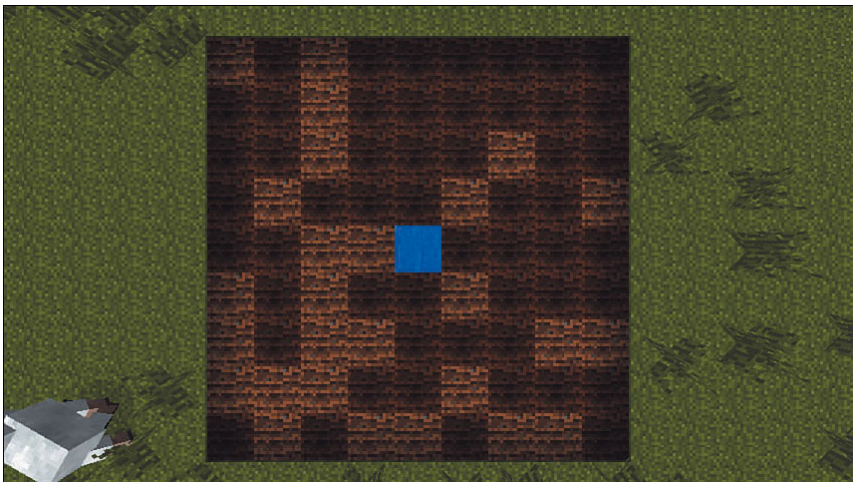


Рис. 6.3. При использовании для полива одного блока воды в каждом направлении от него будут расположены четыре блока пашни.

На рис. 6.4 изображено поле меньшего размера, состоящее из 35 блоков пашни. С одной стороны увлажнение трех рядов почвы, начиная от забора, обеспечивается озером. Один блок воды, расположенный с другой стороны, обеспечивает увлажнение остальных блоков пашни.

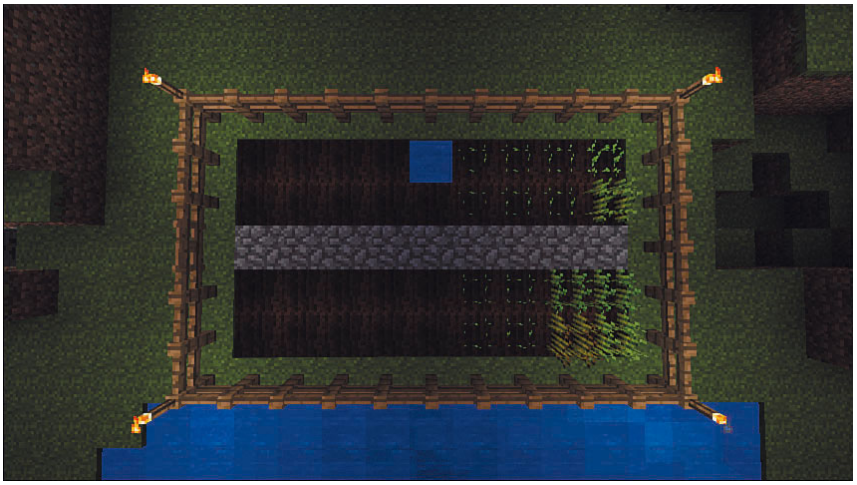


Рис. 6.4. Семена, которые можно получить при сборе урожая, позволяют достаточно быстро увеличить плантацию практически любого размера в несколько раз. При создании своего первого поля нет необходимости сажать каждый блок.

Создание прохода посередине не является необходимостью, поскольку при сборе урожая вы можете двигаться по краям и удерживать нажатой левую клавишу **Shift**, чтобы прокрасться по полю и не затоптать его, однако я предпочитаю создавать такие проходы по эстетическим причинам. Кроме того, некоторые блоки могут созреть раньше, чем другие, поэтому такой проход обеспечит доступ к созревшим блокам в середине поля, для сбора которых в противном случае потребовалось бы проходить по засеянной почве.

В первый урожай было собрано в общей сложности 16 бушелей пшеницы и 27 семян. Собранной пшеницы хватило на 5 буханок хлеба, и один бушель пшеницы еще остался. Собранных 27 семян достаточно, чтобы засеять практически все поле, после чего останется всего 8 незанятых блоков. Они будут засеяны семенами, полученными при следующем сборе урожая, как показано на рис. 6.5.

Таким образом, создать собственное поле довольно легко:

1. Выберите подходящий участок и при необходимости примените терраформинг.

2. Если поблизости нет источника воды, создайте ведро из трех железных слитков, поместите его в ячейку панели быстрого выбора, а затем наполните его в источнике. Для этого необходимо выбрать ведро в инвентаре и щелкнуть правой кнопкой мыши по источнику воды. Источники воды присутствуют везде, где есть вода, однако вода также может протекать в семи блоках от источника, поэтому вам может понадобиться несколько попыток, чтобы добраться до настоящего источника. Кроме того, вам придется выбрать игровой режим **Выживание** (Survival), поскольку ведра нельзя наполнить в режиме **Творческий** (Creative).

СОВЕТ

Создание бесконечного источника воды

Создайте бесконечный источник воды, выкопав отверстие 2×2 блока и наполнив водой два диагонально противоположных угла. Этот источник воды будет поддерживать себя сам, независимо от того, сколько раз вы наполните ведро. Этот метод не сработает в случае с лавой.

3. Используйте мотыгу, чтобы превратить любой блок травы или грязи в блок пашни.

4. Поставьте забор или возведите любой другой барьер высотой в два блока, чтобы защитить урожай от мобов. Заборы создаются из палок, из шести палок получается две панели забора.

5. Высота заборов на самом деле составляет 1,5 блока, поэтому их нельзя перепрыгнуть. Для облегчения доступа добавьте ворота.

6. Добавьте несколько факелов по периметру, чтобы предотвратить появление мобов на поле и обеспечить рост растений в ночное время.

7. Посадите собранные ранее семена, щелкнув правой кнопкой мыши по блокам пашни.

Дайте растениям немного времени на созревание. Это может занять несколько циклов день/ночь в зависимости от освещения. При оптимальных условиях освещения и полива это может занять всего один цикл день/ночь. Бушели пшеницы получаются только из созревшей пшеницы, которая достигла заключительного этапа роста. Когда вершки растения становятся коричневыми, это означает, что оно созрело.

СОВЕТ

Измельчите кости

Костная мука, изготовленная из костей скелета (при условии, что они не используют их для стрельбы в вас), позволяет ускорить рост практически любых растений. Это ускорение роста не позволит мгновенно превратить зерно в созревшее растение, но обеспечит более быстрое прохождение одного или нескольких этапов. Хотя костная мука может помочь арбузам и тыквам достичь зрелости, она не ускорит формирование их урожая. Тем не менее одна доза костной муки, примененная к блоку травы, также обеспечит рост более высокой травы на площади 10×10 блоков. Это отличный способ собрать семена, необходимые для засева пшеничного поля! Немного удобрения может значительно помочь делу.

Для сбора пшеницы вы можете использовать любой инструмент, поскольку сбор урожая не влияет на его прочность. Просто щелкните левой кнопкой мыши по каждому блоку урожая и соберите результаты.

На рис. 6.5 показана вторая порция готового урожая, предоставляющая 27 бушелей и 43 семечка.

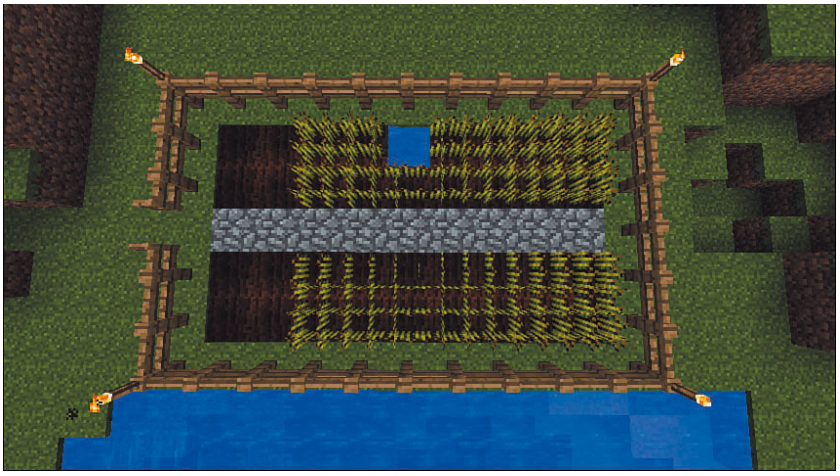


Рис. 6.5. Теперь поле пшеницы производит достаточное количество семян, чтобы обеспечить самодостаточность и позволить засеять все поле, после чего останется еще достаточно для производства хлеба и других целей.

Уже в скором времени вы будете производить гораздо больше пшеницы и семян, чем вам необходимо. Держите их под рукой. Вы можете использовать пшеницу, чтобы приманивать и разводить коров, а семена применять с той же целью в отношении кур. Для получения дополнительной информации обратитесь к главе 7.

СОВЕТ

Ходите осторожно, чтобы сохранить свой урожай

Прохождение по засеянной земле может привести к уничтожению урожая. Если вам нужно перейти на другую сторону, идите осторожно, удерживая нажатой левую клавишу **Shift**, чтобы прокрасться через поле. Это гораздо лучше, чем промчаться по нему в обычном режиме.

На рис. 6.6 показан альтернативный план фермы с двумя приподнятыми грядками, облегчающими сбор урожая. Вы можете просто пробежать по проходу, удерживая нажатой левую кнопку мыши, чтобы быстро собрать пшеницу. При посадке вам нужно сделать то же самое, удерживая нажатой правую кнопку мыши. Бушели пшеницы и семена падают в расположенный посередине водяной желоб и перемещаются в концы желоба, где их легко собрать, хотя вам нужно будет обойти грядки, чтобы подобрать то, что не попало в желоб. Правильная организация данной системы очень важна. Для этого выполните следующие действия:

1. Создайте две приподнятые грядки длиной в 17 блоков грязи, оставив один свободный ряд между ними. Обычно я делаю грядки шириной в два блока.

2. Поместите два блока друг на друга прямо посередине на расстоянии девяти блоков с конца, установите факелы на обеих сторонах верхнего блока, которые обращены к воде. Оставьте остальные стороны свободными, чтобы иметь возможность засеять два прилегающих блока пашни. Дополнительное освещение будет способствовать росту ваших посевов. На рис. 6.6 я также поставил на центральный блок фонарь из тыквы, поскольку такие фонари обеспечивают чуть больше света, чем факелы, и если вы как следует прищуритесь, то он покажется вам похожим на голову пугала.

3. Поместите источник воды по обе стороны от центрального блока. Каждый источник воды создает реку, которая течет по центральному каналу и заканчивается ровно через восемь блоков, что непосредственно соответствует концу каждой грядки.

СОВЕТ

Развитие навыков полива

Вода обеспечивает увлажнение одного уровня блоков, находящегося ниже уровня воды, но никогда выше, так что вода должна протекать либо на том же уровне, на каком находятся ваши растения, либо чуть выше их. В обоих случаях вода позволяет увлажнить почву на расстоянии до четырех блоков, даже если между ними есть промежуток.

4. Создание вокруг грядок дорожек из булыжника, как показано на рис. 6.6, не является абсолютно необходимым, однако мне так больше нравится.

5. Оградите участок любым подходящим способом, а затем обработайте блоки мотыгой и засейте их. Вы увидите, что проще всего работать на внутренней части каждой грядки. Сначала пробегите по краю, удерживая нажатой левую кнопку мыши, чтобы вспахать землю, а затем выберите семена и пробегите, удерживая нажатой правую кнопку мыши, чтобы быстро посадить их.

6. Когда придет время сбора урожая, используйте любой инструмент, чтобы быстро сбить пшеницу и семена. Большая часть того, что отлетит от вас, окажется в воде и будет смыто к концу грядки. Поскольку грядки увлажняются, вы также можете бегать по ним, чтобы собрать любые оставшиеся семена и пшеницу, не боясь превратить пашню обратно в блоки грязи или травы. Сухие блоки пашни возвращаются в первоначальное состояние намного быстрее!

7. Вытряхните грязь из своей обуви (шучу) и идите печь хлеб!

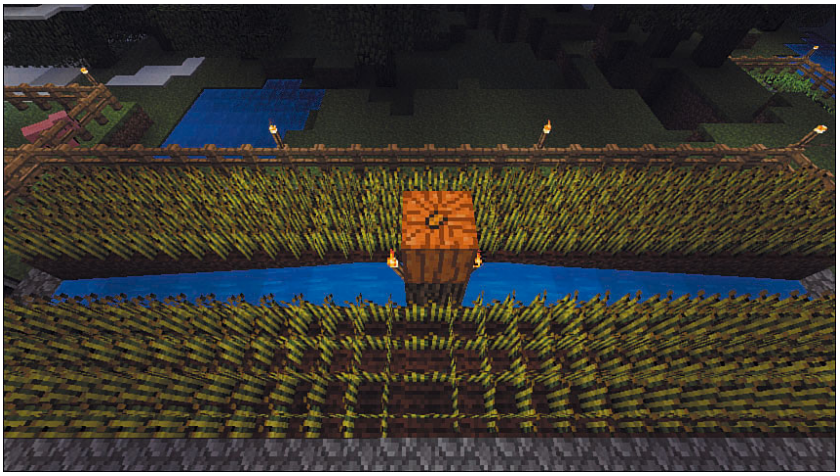


Рис. 6.6. Приподнятые грядки облегчают процесс засева и сбора урожая, а центральный источник воды никогда не высыхает и смывает урожай в коллекторы, расположенные на обоих концах.

Автоматизированные фермы

Автоматизированные фермы позволяют избавиться от скуки, связанной со сбором урожая, хотя и не помогают в процессе засева. По сути, существует бесконечное количество способов создания таких ферм с некоторыми вариациями в зависимости от выращиваемой культуры, однако все они основываются на одном из трех принципов:

- Поршни срезают верхнюю часть растений, сталкивая урожай в канал с водой, по которой они плывут к удобному центральному коллектору.
- Поршни сдвигают блок, на котором находится растение, освобождая урожай.
- Водный поток заливает весь урожай, смывая его в один коллектор. Этот поток можно контролировать с помощью липких поршней или раздатчика воды.

ПРИМЕЧАНИЕ

Хотите что-нибудь сдвинуть? Используйте поршень

Поршень является одним из наиболее полезных частей систем из красного камня в Minecraft. Здесь я покажу, как их можно использовать в сельском хозяйстве, однако вы можете получить более подробную информацию о поршнях и о другом интересном оборудовании, созданном с использованием красного камня, в главе 9.

На рис. 6.7 показана поршневая ферма, в которой применяются первые два принципа, указанные выше: использование поршня для срезания верхней части растения и освобождение урожая из земли.

Принципы, изображенные на рис. 6.7, достаточно просты. Если потянуть за рычаг, нажав правую кнопку мыши, то липкие поршни выдвинутся (рис. 6.8).

При этом приподнятые блоки пашни сдвинутся по отношению к верхней части нижних рядов, в результате чего урожай попадет в центральный канал с водой. В то же время движение блоков пашни приведет к высвобождению растений. Верните рычаг в первоначальное положение, и поршни задвинутся.

Поскольку поршни являются липкими, они также вернут блок пашни на исходное положение.

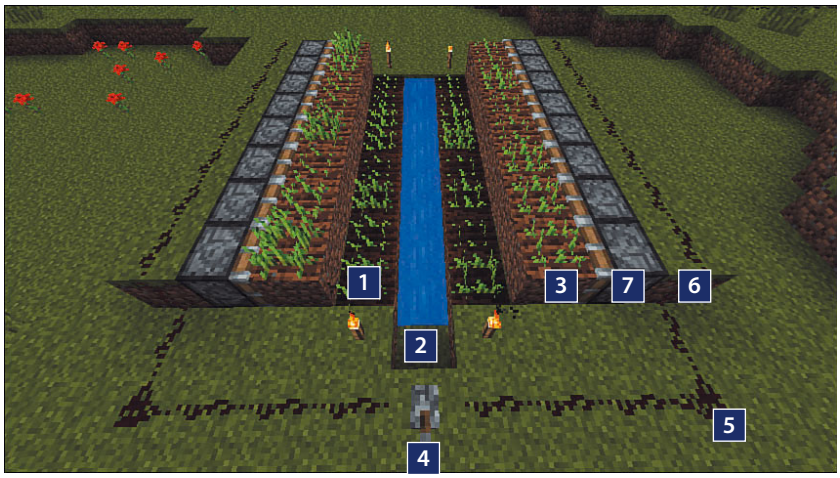


Рис. 6.7. На этой пшеничной ферме используются два принципа работы поршней для автоматизации процесса сбора урожая.

1. Ряд стандартных блоков пашни, увлажненных водой, текущей из источника, расположенного в дальнем конце центрального канала.
2. Коллектор для урожая.
3. Приподнятый ряд блоков пашни.
4. Рычаг для включения/выключения поршней.
5. Красная пыль на земле, обеспечивающая питание поршней.
6. Питание поршней, поставленных на бок, должно обеспечиваться размещенным за ними приподнятым блоком, передающим энергию красного камня дальше.
7. Ряд липких поршней.

Единственная проблема, связанная с этим методом, заключается в том, что большая часть урожая не попадает в канал. Кроме того, как вы можете видеть на рис. 6.9, после возвращения поршней в исходное положение всю нижнюю часть необходимо разрыхлить еще раз, а верхние блоки пашни довольно быстро превращаются обратно в блоки грязи или травы в отсутствие увлажнения. Однако это довольно легко исправить, используя несколько блоков воды, стратегически расположенных на каждом конце верхних рядов, как показано на рис. 6.10.

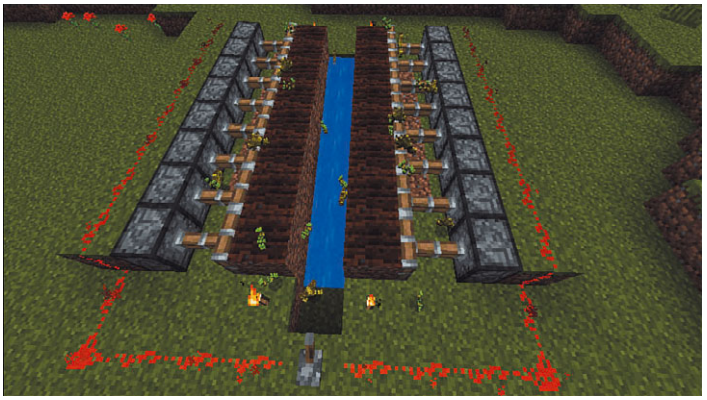


Рис. 6.8. Счастливый урожай. Вся эта система довольно громоздка, однако она позволяет собирать урожай практически мгновенно.

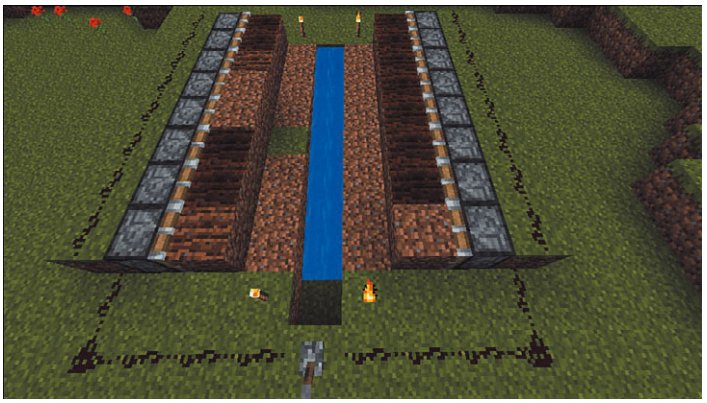


Рис. 6.9. После сбора урожая многие блоки пашни превращаются в блоки грязи или травы. Описанный далее метод использования воды решает эту проблему.

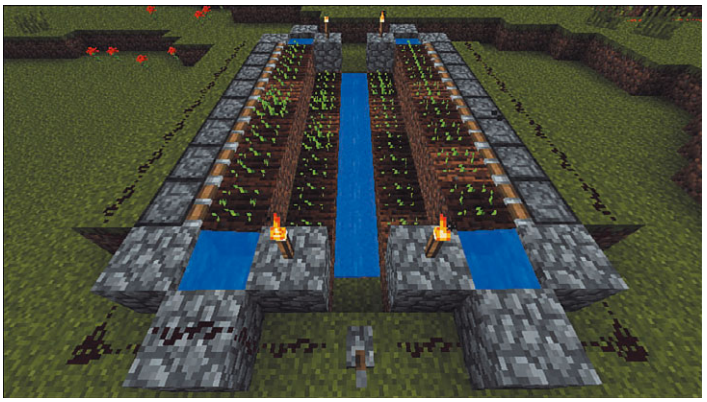


Рис. 6.10. Угловые блоки воды позволяют увлажнить верхние ряды блоков пашни. На самом деле при использовании данной схемы блок воды, расположенный в одном углу, может обеспечить увлажнение ближайших приподнятых блоков на другой стороне, поскольку они находятся на расстоянии в четыре блока от него. Промежуток между ними не принимается в расчет. Это может значительно помочь при разработке творческих и эффективных конструкций фермы.

ПРИМЕЧАНИЕ

Полу- и полностью автоматизированные фермы

Автоматизированная ферма не является одним и тем же для каждой культуры. Арбузы, тыквы и сахарный тростник можно выращивать в полностью автоматическом режиме, поскольку их стебель остается в земле после сбора урожая. Используя схему с таймером, вы можете просто все наладить и уйти. Такая ферма будет работать вечно. Все остальные автоматизированные фермы (для выращивания пшеницы, моркови, картофеля и какао) на самом деле отвечают лишь за сбор урожая. Вам по-прежнему необходимо пересаживать семена для следующего урожая и использовать мотыгу для восстановления блоков пашни, которые после сбора урожая превратились обратно в блоки травы или грязи.

Создание автоматизированной фермы может потребовать довольно значительных ресурсов. Для создания обычного поршня, используемого для срезания урожая, требуется три блока досок, четыре части булыжника, железный слиток и один красный камень. Если вы хорошо потрудились, разрабатывая шахту, и собрали достаточно древесины, то у вас, наверное, уже есть достаточно ресурсов, однако дело может усложниться при создании липкого поршня для толкания блоков пашни и регулирования потока воды. Такие поршни создаются из обычного поршня и блока слизи. Если во время своих путешествий вы не столкнулись со слизнями, то вам, вероятно, придется добраться до биома болота, где слизни водятся в больших количествах, или направиться в пещеры, где вам может улыбнуться удача (если борьбу с гигантским сгустком слизи можно считать удачей) и вы сможете их обнаружить.

Тем не менее создание автоматизированной фермы также может быть отличным способом изучения более сложных функций Minecraft.

Поначалу все это может показаться немного запутанным, однако вам необходимо лишь разобраться с основами, поскольку все остальное состоит из этих базовых блоков, и некоторое время спустя, вы начнете самостоятельно разрабатывать довольно сложные схемы. Давайте подробно разберем различные методы.

СОВЕТ

Творческий подход к созданию фермы

Практика ведет к совершенству, не так ли? На понимание принципов работы и создание автоматизированных конструкций может уйти некоторое время. Если у вас недостаточно ресурсов, но вы очень хотите попробовать воссоздать некоторые из приведенных в этой главе примеров, рассмотрите возможность создания нового мира в творческом режиме и воспользуйтесь предоставленными неограниченными ресурсами. Затем вы сможете вернуться в свой нынешний мир и продолжить игру.

Создание поршневого комбайна

Создать простейший поршневой комбайн довольно легко. На рис. 6.11 показан поршень для уборки урожая с кнопкой.

Рычаги и красный камень позволяют объединить несколько систем, чтобы они работали вместе, однако давайте рассмотрим эту первую конструкцию.

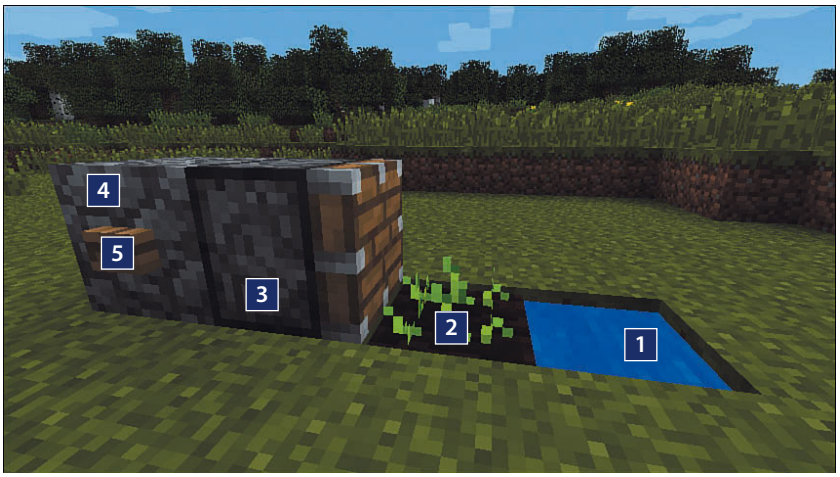


Рис. 6.11. Схема автоматизированной фермы может быть достаточно простой. Для ее создания вам не обязательно иметь ученую степень в области электротехники.

1. Вода для увлажнения почвы, одновременно служащая коллектором.
2. Блок пашни с урожаем.
3. Поршень, направленный в сторону урожая.
4. Блок булыжника, хотя в данном случае можно использовать практически любой блок.
5. Деревянная кнопка, созданная из блока досок.

Создать такую конструкцию легко, и это отличный способ получить общее представление о принципах работы подобных автоматических устройств. Просто выполните следующие действия:

1. Выкопайте яму для источника воды и заполните ее, используя ведро воды.
2. Используя мотыгу, обработайте блок травы или грязи, чтобы превратить его в блок пашни, и посадите семена.
3. Создайте стандартный поршень. В Minecraft поршни всегда устанавливаются, привязываясь к ближайшему из шести возможных направлений, так, что «лицо» поршня направлено на вас, поэтому поместите этот поршень, встав на блок рядом с источником воды лицом к блоку паш-

ни. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы поместить поршень на дальней стороне этого блока.

4. Поместите за поршнем блок грязи, древесины, булыжника или любой другой твердый блок.

5. Создайте деревянную кнопку из деревянных досок, и щелкните правой кнопкой мыши, чтобы поместить ее на одной из сторон блока, находящегося позади поршня.

Встаньте рядом с кнопкой и щелкните правой кнопкой мыши, чтобы активировать поршень. Поршень включится и сметет урожай с блока пашни. Результаты этого действия могут оказаться непосредственно в вашем инвентаре, если вы стоите достаточно близко, или попасть в воду, откуда вы сможете их забрать. После небольшой задержки поршень автоматически задвинется, поскольку кнопки обеспечивают лишь краткий импульс силы.

Отлично! Вот и все, что необходимо для создания простого поршневого комбайна.

Для создания автоматизированной фермы недостаточно одного поршня, однако данную конструкцию очень легко превратить в более эффективное устройство. Выполните следующие действия:

1. Создайте рядом такую же конструкцию только без кнопки на стороне блока позади поршня, поскольку для нее там нет места.

2. Затем насыпьте немного красной пыли (щелкните правой кнопкой мыши по верхней части каждого блока, выбрав перед этим красный камень в панели быстрого выбора), и вы создадите схему, которая свяжет между собой все блоки. Результат показан на рис. 6.12.

3. Снова нажмите кнопку, чтобы заставить все поршни работать в унисон.

4. Вы также можете создать липкий поршневой комбайн и увеличить объем собранного каждым поршнем урожая на один блок при каждом нажатии кнопки.

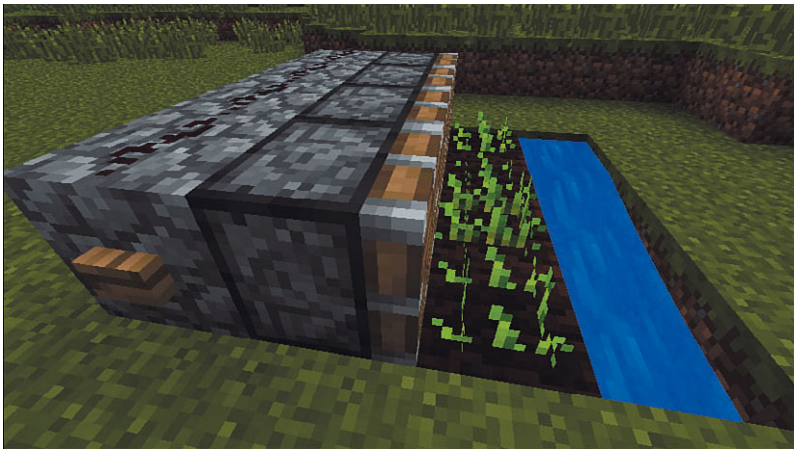


Рис. 6.12. Установите в ряд несколько поршней и синхронизируйте их работу, используя красную пыль, чтобы создать комбайн, управляемый одной кнопкой.

Сбор урожая с помощью липких поршней

Комбайны, созданные на основе липких поршней, работают на том же принципе, что и простые поршневые комбайны, но имеют важное преимущество: объем собранного каждым поршнем урожая увеличивается в два раза, поскольку он также может толкнуть и притянуть обратно блок пашни, стряхнув с него урожай (рис. 6.13).

Создайте липкий поршень, используя стандартный поршень и сгусток слизи (липкая часть). Затем выполните те же самые действия, как для простого поршневого комбайна, только поместите дополнительный блок грязи непосредственно перед поршнем, обработайте его мотыгой, чтобы превратить его в блок пашни, и засейте семенами этот блок, а также блок пашни, находящийся перед ним.

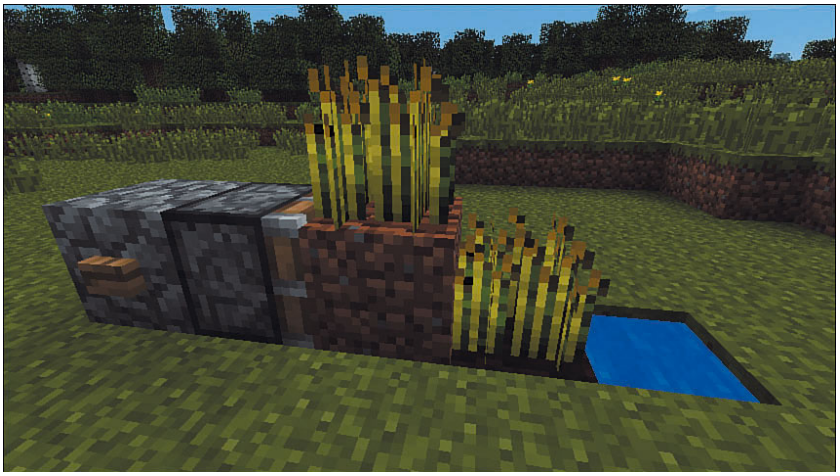


Рис. 6.13. Липкие поршни, словно с помощью клея, приклеиваются к блоку, находящемуся спереди, и двигают его вперед и назад. Это полезное свойство также позволяет использовать их для создания раздвижных дверей и окон, а также всевозможных удивительных устройств. Подробнее об этом можно узнать в главе 9.

Существует только одна проблема, связанная с использованием кнопочной системы. Она прекрасно работает в случае с одним рядом блоков с урожаем, но что, если вы решили создать систему, позволяющую собрать урожай со всей фермы одним нажатием кнопки? Дорожки из красной пыли на земле обеспечивают центральную панель управления и скоординированную систему для нескольких рядов блоков с урожаем. Такая система имеет множество преимуществ и требует лишь нескольких дополнительных действий. Просто выберите центральную точку, установите на блоке кнопку и насыпьте дорожки из красной пыли, идущие от любой из сторон данного блока к поршням. Ток от красного камня распространяется на расстояние в 15 блоков, так что если длина вашей дорожки составляет больше 15 блоков, то вам нужно будет установить повторитель.

Создание водного комбайна

Использование воды для сбора урожая пшеницы обеспечивает большое преимущество по сравнению с применением обычного поршневого комбайна: вода смывает растения, но не превращает блоки пашни обратно в блоки грязи. Существуют два основных способа:

- Используйте липкий поршень для сброса воды из приподнятого источника воды, чтобы она выливалась на блоки пашни.
- Используйте раздатчик, содержащий заполненное водой ведро, для создания водной струи.

На рис. 6.14 показана ферма, созданная на основе первого способа.

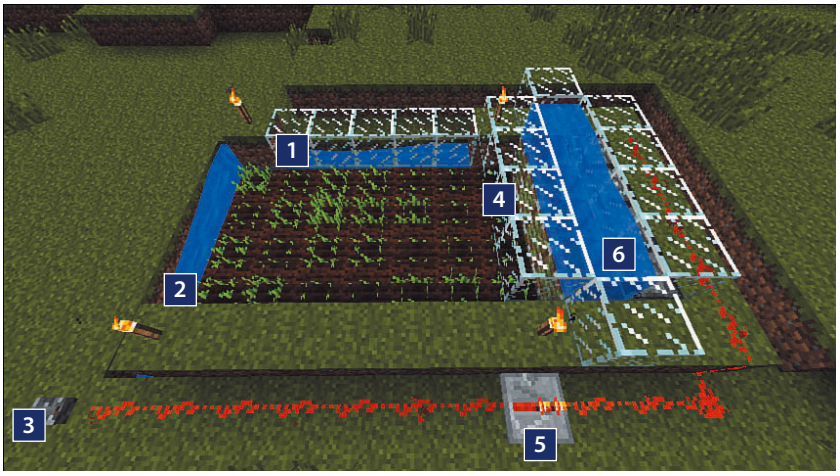


Рис. 6.14. Пшеничная ферма с водным комбайном: блоки стекла служат исключительно в качестве иллюстрации и могут быть заменены блоками грязи, булыжника или любыми другими блоками.

1. Источник воды.
2. Поток для сбора урожая.
3. Рычаг установлен в положение «Вкл.», поскольку такой способ сбора урожая предусматривает сброс воды только тогда, когда питание отключено.
4. Ряд липких поршней в выдвинутом положении сдерживает воду.
5. Наличие повторителя для усиления мощности обусловливается длиной цепи.
6. Источник воды, используемый для сбора урожая, сдерживается выдвинутыми поршнями.

В устройстве поршневой системы довольно сложно разобраться, рассматривая готовую рабочую ферму, так что на рис. 6.15 оно показано в упрощенном виде.

Источник воды удерживается на месте окружающими блоками. Геометрия Minecraft подразумевает, что находящийся под ним выдвинутый поршень также не дает воде течь вниз. Тем не менее как только поршень задвинется, вода вытечет на блоки с урожаем.

Рычаги работают лучше, чем кнопки в схеме такого типа, поскольку вам нужно, чтобы вода продолжала течь пока не будет смыт весь урожай. Создайте рычаг, используя блок булыжника и палку.

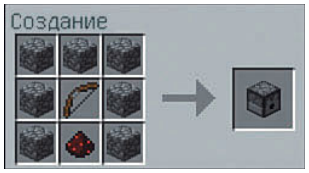
Рис. 6.15. Поршень и блок источника воды крупным планом.

При создании фермы такого типа убедитесь, что вы обеспечили питание всех компонентов, включая поршни, прежде чем помещать источники воды в верхний резервуар.

В противном случае, вам придется постоянно, сражаясь с течением, пробираться сквозь поток воды, чтобы построить остальную часть фермы. Вы также не можете помещать красную пыль в воду, что усложнит создание проводки, если вода окажется в неподходящем месте.

Другой метод подразумевает использование блока раздатчика. На рис. 6.16 показана упрощенная схема, которую вы можете легко экстраполировать для создания целой фермы.

Ферму на основе раздатчиков построить проще, чем описанную ранее ферму на основе водных источников, однако в данном случае вам потребуется гораздо больше ресурсов, поскольку для создания раздатчиков требуется красный камень, неповрежденный лук, булыжник и в данном случае ведро с водой.



Поместите раздатчик так, чтобы его лицевая сторона была обращена к урожаю. Затем щелкните правой кнопкой мыши по раздатчику, чтобы открыть его собственное окно инвентаря. Поместите ведро, наполненное водой, в одну из ячеек. Теперь раздатчик заперт и заряжен! Кстати, использовать раздатчики очень весело. Вы можете загрузить их любыми предметами, стрелять из лука в мобов, выкачивать лаву, костную муку, выстреливать огнем. Они отлично подходят для создания ловушек, поскольку могут работать с натяжной проволокой и нажимными плитами, которые очень популярны в находящихся в джунглях храмах, где они в считанные мгновения могут превратить любого бесстрашного исследователя в нечто похожее на шашлык, нанизанный на шампуры!

Наконец, вместо рычага я использовал деревянную кнопку, прикрепленную к одной из сторон. Просто щелкните правой кнопкой мыши по этой кнопке, чтобы включить воду, и повторите это действие, чтобы отключить ее. Соедините между собой несколько раздатчиков, насыпав дорожки из красной пыли на верхних частях каждого блока. Всеми ими можно будет управлять, используя одну кнопку.

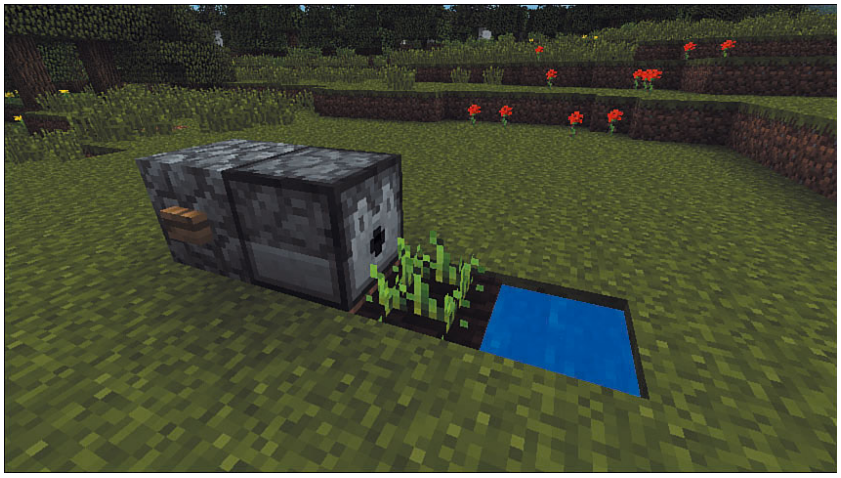


Рис. 6.16. Упрощенная схема комбайна на основе раздатчика воды.

Сбор других культур

Сахарный тростник, тыкву, арбузы и плоды какао лучше собирать, используя несколько иной недеструктивный метод земледелия.

Сахарный тростник можно собирать с помощью стандартного приподнятого над землей поршня (рис. 6.17). Работа этого поршня контролируется рычагом, сделанным из булыжника и палки.

Этот поршень срезает сахарный тростник, оставляя в земле исходный стебель, чтобы он мог расти дальше.

Вы можете собирать другие культуры, поместив поршни рядом с блоками главного стебля. Как и в случае с сахарным тростником, поршень будет срезать урожай, не затрагивая стебель растения.

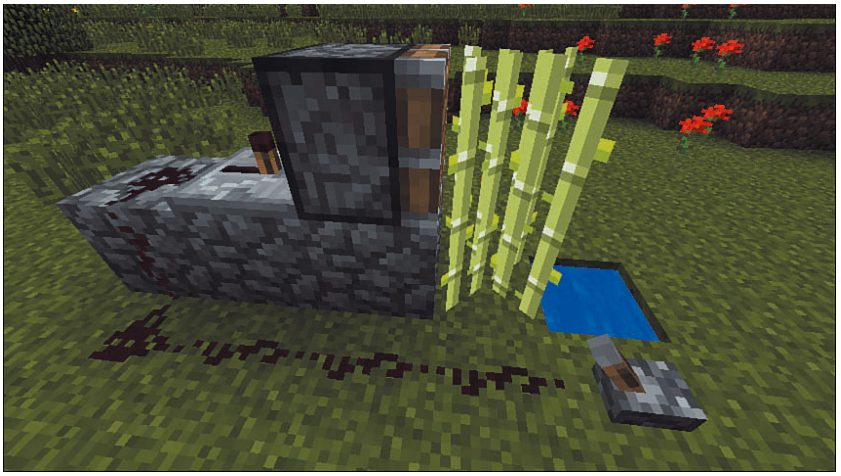


Рис. 6.17. Это поршень для срезания тростника управляется рычагом.

СОЗДАНИЕ ПОДЗЕМНОЙ ФЕРМЫ

Если вы предпочитаете проводить бóльшую часть своего времени, разрабатывая шахту, вам, вероятно, захочется создать подземную ферму. Для этого используются те же принципы. Просто освободите достаточно пространства и поместите большое количество факелов, чтобы обеспечить хорошее освещение и предотвратить появление мобов. У подземных ферм есть преимущество, связанное с тем, что они могут быть надежно защищены от враждебных мобов, так что вы сможете заниматься земледелием в любое время дня и ночи, не опасаясь получить стрелу от скелета или оказаться слишком близко к криперу.

Подведение итогов

Сельское хозяйство является важной частью игры Minecraft, поскольку его результаты играют огромную роль в создании зелий и удовлетворении голода. И, как вы знаете, заполненный индикатор голода восстанавливает здоровье, так что вам не следует отправляться в длительные путешествия без достаточного запаса еды. Если не считать зелий, еда является единственным способом быстрого восстановления здоровья.

Вы можете начать с очень простых схем, выбирая культуры, исходя из того, что вы можете собрать в близлежащих биомах. Если поблизости нет высокой травы, в которой можно обнаружить семена пшеницы, поищите деревню. Там вы наверняка сможете найти картофель и морковь. Перед употреблением запеките картофель в печи, чтобы предотвратить пищевое отравление, если уровень голода не является критическим. Арбузы также являются источником пищи, хотя один ломтик восстанавливает лишь 1,2 очка голода. Какао-бобы, тыква и сахарный тростник требуют наличия пшеницы, поэтому с них начинать не стоит.

Разумеется, коровы, свиньи и куры являются хорошими источниками пищи, кроме того, следует упомянуть о грибах. Найдите несколько красных и коричневых грибов, чтобы приготовить тушеные грибы, которые обеспечивают целых 7,2 очка сытости. Сначала создайте деревянную миску из трех блоков досок (бонус: у вас получится четыре миски!), а затем расположите соответствующим образом грибы и миску на верстаке. Нам-ням!

7

Приручение мобов

В этой главе

- Создайте мобоферму, чтобы всегда иметь в наличии яйца, мясо и многое другое.
- Приручите оцелотов, чтобы отпугивать криперов, и используйте волков для самозащиты.
- Промчитесь галопом по миру, приручив и оседлав лошадь, а ослов и мулов используйте для перемещения припасов и ресурсов.
- Хотите порыбачить? Садитесь в лодку и воспользуйтесь одним из неограниченных источников пищи, предусмотренным в Minecraft.

Сельскохозяйственные культуры легко вырастить, и они не требуют больших хлопот. Если вы предпочитаете образ жизни вегана, то такая пища предоставит вам все необходимое, однако в этом случае вы упустите некоторые ключевые ресурсы, которые помогут вам пройти игру до конца.

Пассивные и нейтральные мобы Minecraft (те, которые не пытаются найти и убить вас) могут обеспечить вас питанием, ингредиентами для крафта, декоративными элементами, транспортом и, что очень важно, обеспечить вашу защиту и помочь в атаке.

В этой главе я покажу вам, как наиболее эффективно использовать животных мира Minecraft.

Создание ферм и работа с дружелюбными мобами

Мобофермы обеспечивают возобновляемые ресурсы благодаря разведению мобов. Каждое животное имеет свои особенности, поэтому я составил список их характеристик в таблице 7.1.

Все самые полезные мобы показаны на рис. 7.1, на котором изображена рабочая ферма с овцами, курами, коровами и свиньями. К счастью, все животные являются самодостаточными и не могут умереть с голоду. Все, что нужно для повышения численности поголовья, — это привести на ферму пару дружелюбных мобов, когда у вас возникнет необходимость в получении их полезных ресурсов.

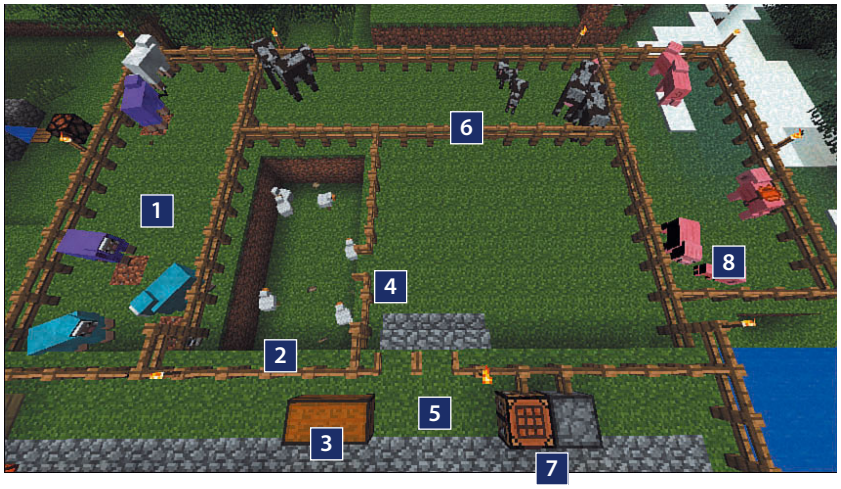


Рис. 7.1. Ферма пассивных мобов.

1. Загон с овцами, окрашенными в пару разных цветов.
2. Вырытый куриный двор в два блока глубиной, не позволяющий птицам улететь.
3. Сундук для хранения собранных предметов.
4. Ворота в куриный двор — доступ обеспечивается с помощью лестницы, прикрепленной к стене чуть ниже ворот (куры пока еще не умеют подниматься по лестницам).
5. Двойные ворота обеспечивают доступ на скотный двор.
6. Загон для крупного рогатого скота.
7. Верстак и печь для работы на месте.
8. Загон для свиней, вы заметили, что у одной из них есть седло?

Разведение мобов предполагает несколько основных этапов, которые я подробно опишу в этой главе:

1. Подобно Ною, соберите, как минимум, по два одинаковых существа.
2. Заманите их на ферму, либо с помощью пищи, либо просто притащив их за поводок.
3. Обеспечьте их безопасность, используя забор в один блок высотой, стену из грязи в два блока высотой или любую другую стену. (Для кур требуется забор в два блока высотой или стена в три блока высотой.)
4. Создайте животным необходимое для размножения настроение, используя специальную еду (в ужине при свечах нет необходимости).
5. Подождите 5 минут, и они снова будут готовы к размножению, поэтому повторите шаг 4.
6. Подождите 20 минут (24 часа в мире Minecraft), и новорожденный детеныш будет готов к размножению.

Всего за несколько циклов день/ночь ваша ферма будет готова.

Кстати, вам не обязательно строить гигантский скотный двор. Если эта ферма предназначена только для вас, а не является частью сетевой игры, две пары животных каждого вида обеспечат достаточное количество ресурсов.

Таблица 7.1. Руководство по приручению и разведению пассивных мобов

Животное	Для приманивания или приручения используется	Для разведения используется	Предоставляет
Коровы	Пшеница	Пшеница	Кожа, молоко и сырая говядина (после умерщвления)
Овцы	Пшеница	Пшеница	Шерсть; овцы могут быть окрашены в разные цвета
Грибные коровы	Пшеница		Тушеные грибы (при дойке) и красные грибы (при стрижке)
Свиньи	Морковь (на Xbox — пшеница)	Морковь (на Xbox — пшеница)	Свинина; на свиньях также можно ездить верхом, используя седло и морковь, привязанную к палке
Куры	Семена	Семена	Куриное мясо, перья и яйца
Лошади	Для приручения нужно щелкнуть по лошади правой кнопкой мыши (пустой рукой), подождать, пока она сбросит вас и повторить действие	Золотое яблоко или золотая морковь	Используется в качестве очень быстрого транспорта
Ослы	Для приручения осла нужно щелкнуть по нему правой кнопкой мыши (пустой рукой), подождать, пока он сбросит вас, и повторить действие	Золотое яблоко или золотая морковь	Используется в качестве транспорта, может перевозить сундук
Мулы	Для приручения нужно щелкнуть по мулу правой кнопкой мыши (пустой рукой), подождать, пока он сбросит вас, и повторить действие	Единственный способ получить мула — это скрестить лошадь с ослом	Используется в качестве транспорта, может перевозить сундук
Волки	Чтобы приручить, покормите волков костями	Свинина, сырая говядина, стейк, курица, гнилая плоть	Прирученные волки будут следовать за вами (если только вы не прикажете им сидеть на месте) и атаковать любого моба, который нападет на вас или которого атакуете вы
Кошки (Оцелоты)	Приближайтесь осторожно с сырой рыбой в руке, не делайте резких движений перекрестьем. Когда оцелот подойдет, щелкните по нему правой кнопкой мыши, чтобы дать ему рыбу	Сырая рыба	Прирученные оцелоты превращаются в кошек и в обоих обличиях отпугивают криперов

Создание фермы требует некоторого планирования, в противном случае управление ею превращается в упражнение по выпасу котов. Убедитесь в том, что для выхода с фермы всем животным необходимо пройти через скотный двор. Это система двойных ворот используется с той же целью, что и аирлок, и может быть общей для всех загонов. Бывает довольно сложно выйти и закрыть ворота, когда вокруг бродят животные. У них есть привычка (а может быть, секретная стратегия) не давать вам закрыть ворота до того как одно или два животных не выйдут из них. Второй двор не позволит тем, кому это удалось, сбежать с фермы. Вы можете попробовать загнать их обратно, приманивая

их с помощью пищи, однако это просто привлечет остальную часть стада, что усложнит проблему. В этом случае вы можете использовать поводок (см. ниже) или рассматривать беглецов в качестве добровольцев на попадание на разделочную колоду.

Животных, которых вы держите на ферме, не нужно кормить, в отличие от волков. Их хвост действует как индикатор уровня здоровья. Если хвост прирученного волка торчит вверх, то его здоровье находится на максимальном уровне. По мере снижения уровня здоровья хвост будет постепенно опускаться. Волкам подходит любой вид мяса, приготовленного или сырого, в том числе гнилая плоть, которую сбрасывают зомби.

ПРИМЕЧАНИЕ

Вашей ферме не угрожают враждебные мобы (в большинстве случаев)

Ни один враждебный моб намеренно не нападает на сельскохозяйственных животных, хотя взрывающиеся поблизости криперы могут нанести значительный ущерб, и если вас застигнет врасплох скелет, стреляющий стрелами через забор, вы можете, однако я к этому не призываю, использовать корову в качестве прикрытия.

Использование поводков

Хотя дружелюбные мобы могут последовать за вами, если вы будете использовать предметы, перечисленные в таблице 7.1, гораздо более верный способ заключается в создании поводка из четырех частей нити и сгустка слизи. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы прикрепить поводок к мобу и, если это возможно, он последует за вами, как показано на рис. 7.2. Вы также можете щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы привязать поводок к забору или к столбу, чтобы не давать им уйти ночью, если у вас не было возможности поместить их за забор. Поводок может растянуться максимум на 10 блоков, прежде чем порвется.

СОВЕТ

Когда свиньи летают

В творческом режиме любой моб на поводке также может летать вместе с вами. Это немного похоже на противопожарный вертолет с черпаком для воды, но, тем не менее, это возможно. Просто поднимайтесь аккуратно, чтобы поводок не порвался. Мобы могут получить повреждения при падении на землю, и сделать это аккуратно довольно сложно, поскольку они, как правило, подпрыгивают на конце поводка подобно игрушке «йо-йо». Проще сбросить моба в водоем, а не на жесткий блок, чтобы они не получили никаких повреждений.

Рис. 7.2. Дикая лошадь на поводке. Она не выглядит очень уж дикой. На самом деле, привязанная к забору она будет ждать неопределенное время, пока вы ищете это неуловимое седло. Кстати, лошади не любят воду, но могут стоять на льду.

Разведение животных

Чтобы увеличить поголовье скота, щелкните по животным правой кнопкой мыши, выбрав их любимую еду. Вы поймете, что находитесь на правильном пути, когда увидите парящие над ними сердца (рис. 7.3). Чтобы появилось потомство, покормите двух животных одного вида, стоящих рядом. В Minecraft нет различия по половому признаку, так что подойдут любые две особи. Они быстро найдут друг друга и поцелуются, если это можно так назвать. Чуть позже появится детеныш, которому потребуется 20 минут реального времени, чтобы достичь зрелости.

Рис. 7.3. Для этой свинки любовь витает в воздухе.

Потомство двух овец, чья шерсть была окрашена, унаследует тот же цвет. (Если у родителей разный цвет шерсти, цвет детенышей будет выбран случайным образом между окрасами родителей, хотя некоторые комбинации дают новый цвет.) Окрашенная шерсть используется для создания цветных ковров, так что вы можете разводить овец, чтобы получить столько окрашенной шерсти, сколько вам нужно, без необходимости использовать дополнительный краситель. Кроме того, вы можете покрасить кожаную броню и закаленную глину, взрывоустойчивый строительный материал, изготавливаемый из глиняных блоков.

ПРИМЕЧАНИЕ

Нужен краситель?

В Minecraft существуют 16 красителей, полученных путем комбинирования исходных материалов и крафтинга. Например, если поместить розу на верстак, можно получить красный краситель. Из одуванчика производится желтый краситель. Из лазуритовой руды производится краситель глубокого синего цвета, а из какао-бобов — коричневого. Смешайте лазуритовый краситель с костной мукой, чтобы создать краситель светло-голубого цвета. В то время как шерсть и глину можно окрасить только 16 красителями, броню можно окрасить любой их комбинацией. Внутренняя формула смешивает красители для получения нового цвета.

Укрощение и езда на лошадях, ослах и многом другом

В мире Minecraft лошади — самый скоростной вид транспорта, кроме полетов в творческом режиме. Лошади являются самыми быстрыми животными, а при использовании зелья скорости, могут передвигаться еще быстрее. Ослы и мулы — вьючные животные, поэтому они передвигаются немного медленнее, чем лошади, но все же довольно быстро. Верхом на любом из них вы можете делать все, что делаете обычно, в том числе сражаться с мобами, разрабатывать шахту и собирать упавшие предметы. А дополнительная длина животного позволяет вам, не опасаясь падения, перепрыгивать через отверстия в земле величиной в один блок и даже через большие промежутки. Существует только одна проблема: вам нужно седло, чтобы оставаться на любом из животных в течение достаточного количества времени, а седла найти нелегко. Их нельзя создать, поэтому постарайтесь поискать в сундуках, находящихся в подземельях, заброшенных храмах и в крепостях Нижнего мира. Кроме того, вы можете выменять седло у жителя деревни. Когда у вас будет вся необходимая экипировка, выполните следующие действия, чтобы обзавестись собственной транспортной системой. (Эти шаги одинаковы для ослов и мулов, показанных на рис. 7.4.)

1. Найдите лошадь в дикой природе. Это может занять некоторое время, так что если вам это удалось, считайте, что боги мобов были к вам благосклонны. Подойдите к лошади с выделенной пустой ячейкой быстрого выбора, то есть с пустыми руками.

2. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы забраться на лошадь. Скорее всего, она вас сбросит, однако не сдавайтесь. Вам может потребоваться четыре или пять попыток, возможно, даже больше,

однако при падении вы не получите никаких повреждений, кроме того, вы можете облегчить задачу, если между попытками угостите лошадь пшеницей, сахаром, яблоками, хлебом или сеном.

3. Когда лошадь будет полностью приручена, вы увидите сердце.

4. Сидя на лошади, откройте инвентарь и переместите седло в специальную ячейку в левом верхнем углу окна.

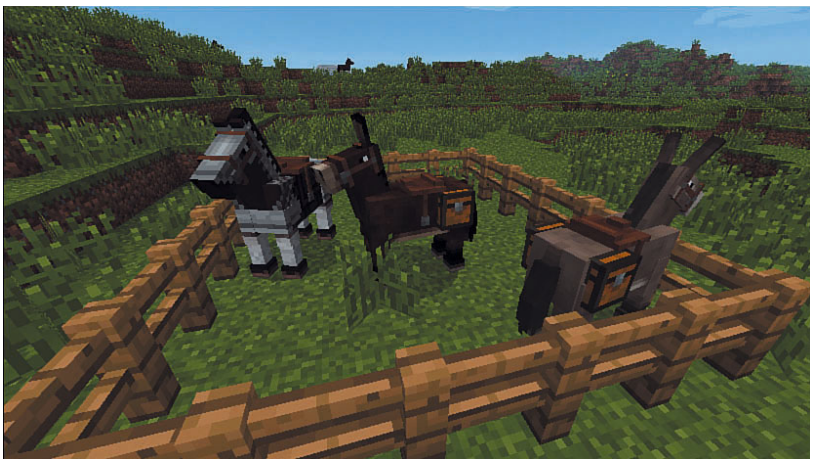


Рис. 7.4. Слева направо: лошадь в броне из железа, мул с сундуками и седлом и стесняющийся камеры осел с ними же.

Теперь у вас есть полностью управляемый транспорт. В процессе езды используйте стандартные клавиши движения, а чтобы слезть, нажмите левую клавишу **Shift**. Ослы и мулы передвигаются не так быстро, как лошади, однако они могут перевозить предметы. Чтобы погрузить сундук, вам нужно слезть с животного и щелкнуть по нему правой кнопкой мыши. Каждый сундук вмещает 15 предметов, так что эти мобы могут помочь вам привезти сокровища из шахты домой. При езде верхом индикатор HUD меняет вид, как показано на рис. 7.5. Индикатор опыта заменяется индикатором прыжка, а индикаторы голода и уровня кислорода заменяются индикатором здоровья животного.

Прыжки выполняются легко, но, как говорится, время решает все. Пока вы скачете вперед на лошади, вам необходимо удерживать нажатой клавишу **Пробел**, заряжая индикатор прыжка до тех пор, пока он не достигнет максимального значения справа. На самом деле, рис. 7.5 иллюстрирует почти максимальный заряд. На практику может уйти некоторое время, и, вообще говоря, вам может понадобиться создать небольшой конный парк, если вы решите совершенствовать этот навык.

Лошади, ослы и мулы несколько отличаются друг от друга, поэтому не все они могут прыгать так же высоко, как другие. Лошади являются самыми сильными, и им удается перепрыгивать через стены в четыре блока высотой, что на самом деле довольно удивительно, учитывая то, что все остальные мобы, кроме пауков, могут перепрыгивать только через один блок. Лошади также могут перепрыгнуть до 12 блоков (или около того), когда бегут на полной скорости, хотя более медленное животное не в состоянии прыгнуть так далеко.

Хотя езда верхом на лошади на полной скорости является весьма волнующей, держитесь подальше от лесистой местности, где легко запутаться в низких ветках. На то, чтобы выпутаться из них, может уйти некоторое время.

Рис. 7.5. Индикатор прыжка почти полностью заряжен. Я считаю, что проще всего отпускать клавишу **Пробел** при заполнении синей секции. Как правило, из-за времени реакции, как раз в этот момент индикатор достигает точки максимального заряда.

Броня для лошади

Лошади отличаются от ослов и мулов еще и тем, что они могут носить броню, как показано на рис. 7.6. Броню для лошади сделать невозможно, ее можно только найти там же, где и седла. Наденьте на лошадь броню, сев на нее верхом и открыв окно инвентаря. Затем переместите броню в ячейку, находящуюся чуть ниже ячейки для седла.

Рис. 7.6. Лошадь в броне из железа. Существуют три типа брони, перечисленные в порядке возрастания степени устойчивости к урону: железная, золотая и алмазная.

Погрузка

Прикрепите сундук к ослу или мулу, чтобы получить доступ к дополнительным ячейкам инвентаря. Для этого необходимо слезть с животного и щелкнуть правой кнопкой мыши с сундуком в руке. В качестве вьючных животных ослы или мулы не знают себе равных, они могут перевозить с места на место все необходимое. На рис. 7.7 показан пример.

Рис. 7.7. Осел, нагруженный всем необходимым для экспедиции, включая верстак, сундуки, печь и лодку.

Езда на свиньях

Свиньи не могут летать в режиме выживания, но на них можно ездить. В течение длительного времени они являлись в Minecraft единственными сущностями, на которых можно ездить верхом. Кроме того, они не требуют укрощения. Просто поместите седло на спину свиньи и щелкните по ней правой кнопкой мыши, выделив пустую ячейку инвентаря. Сначала свинья будет двигаться в случайных направлениях, но если вы подвесите морковку на палочке, то сможете нормально ею управлять.

Теперь, когда вам доступны более крупные животные, нет необходимости использовать ездовых свиней, за исключением одного маленького трюка. Поместите одну свинью в вагонетку, запрыгивайте ей на спину, и свинья обеспечит более высокую скорость передвижения этой вагонетки, чем энергорельсы. Это еще один быстрый способ перемещения, особенно если у вас нет золота для создания энергорельсов. (Для получения более подробной информации о железнодорожном транспорте обратитесь к главе 9.)

Рыбалка

Рыбалка является отличным способом обеспечения стабильного поступления пищи, кроме того, она предоставляет возможность обзавестись сырой рыбой, необходимой для приручения оцелотов и их

превращения в довольно симпатичных домашних кошек. Для начала создайте удочку из трех палок и двух частей нити. Для рыбалки подойдет любой водоем, однако попадание в твердый блок при забрасывании удочки в два раза ускоряет ее износ, поэтому всегда старайтесь забрасывать удочку в глубокую воду. Вы можете делать это, стоя на земле, в воде или даже сидя в лодке.

Внимательно следите за поплавком. Как только он опустится под воду, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы намотать леску, и рыба прилетит к вам в руки.

Обычно лучше рыбачить в дождь. В этом случае вам удастся в среднем вылавливать по четыре рыбины в минуту. В противном случае, за минуту у вас будет получаться выловить около двух рыбин. Каждая удочка может поймать 65 рыбин, прежде чем сломается, и поскольку рыба может пролететь у вас над головой, что приведет к потере улова, обычно лучше ловить рыбу, прислонившись спиной к высокой стене.

Более безопасно ловить рыбу, находясь в лодке, как показано на рис. 7.8. Ключевым преимуществом является то, что лодки обеспечивают защиту от передвигающихся по земле мобов. Создайте лодку из пяти блоков досок.

Поместите ее в водоем и щелкните правой кнопкой мыши, чтобы запрыгнуть внутрь. Используйте клавишу **W**, чтобы двигаться вперед и поворачивайте с помощью перекрестья. (В данном случае клавиши ← и → не являются эффективными.) Избегайте листьев кувшинок и твердых блоков во время путешествия, поскольку они могут повредить лодку. После рыбалки разбейте лодку с помощью любого ручного инструмента, чтобы поместить ее обратно в свой инвентарь.

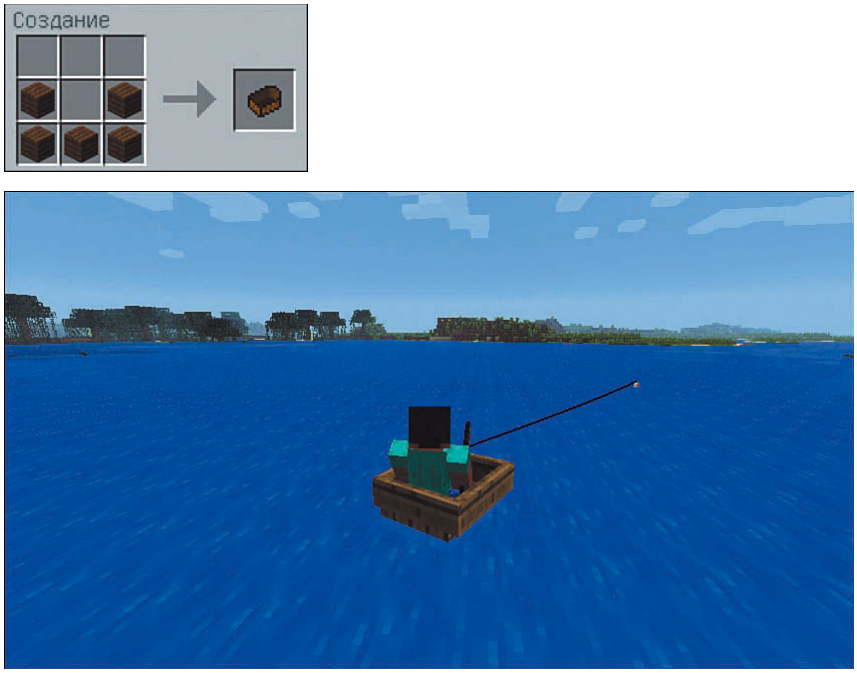


Рис. 7.8. После тяжелого рабочего дня в шахте, почему бы не расслабиться в лодке и не порыбачить? Кроме того, лодки являются очень быстрым видом транспорта, что очень хорошо, если вы находитесь неподалеку от океана.

Подведение итогов

Дружелюбные мобы являются не просто украшением ландшафта, а важной частью игрового процесса Minecraft.

Тем не менее дружелюбных мобов бывает непросто найти. Если вам повезет, и поблизости от вашей точки спауна окажется несколько таких мобов, идите и добудьте себе немного еды, а затем подготовьте место для содержания остальных. Если ваш выбор более ограничен, поборите желание помахать мечом. Дружелюбные мобы не возрождаются, их количество не увеличивается, поэтому поголовье может быстро поредеть. Создайте ферму и приведите туда нескольких животных.

Вы найдете овец и коров, направляющихся к хорошо освещенным, травянистым участкам. Лошади делают практически то же самое. Оцелоты предпочитают биомы джунглей, а куры встречаются почти везде. А самый странный дружелюбный моб в мире Minecraft — грибная корова — обитает в относительно редком грибном биоме.

Существует еще один дружелюбный моб: спрут. Его нельзя разводить, так что о ферме не может быть и речи, однако если вы убьете одного, то обнаружите, что его чернила могут использоваться в качестве неплохого черного красителя.

8

Творческое строительство

В этой главе

- Время для вечеринки блоков! Создайте свою первую надземную базу.
- Украсьте свое жилище стульями, столами и картинами.
- Отдохните в стиле дзен, добавив ручейки, бассейны и фонтаны.
- Согрейтесь, создав один или два камина, не забыв про барбекю.
- Получите пошаговую инструкцию для построения подводной обители.
- Обеспечьте защиту своего периметра и стреляйте в мобов исподтишка, используя водную ловушку.

В этой главе приведено много идей для строительства, начиная с элементарных советов по поиску источников вдохновения, и заканчивая подробными списками дополнительных вещей, выходящих за рамки основных функциональных элементов.

Строительство является простым занятием, вам нужно просто поместить один блок на другой. Однако берегитесь: когда начнете, вам будет сложно остановиться. Каждый шаг подобен открытию очередной двери, и скоро вы обнаружите, что ваше воображение вышло из-под контроля.

Даже если вы не обладаете архитектурным талантом (я должен признаться, что меня абсолютно поражают невероятные произведения некоторых игроков, создавших высокие готические соборы и целые города, похожие на страну чудес), строительство начинается с щелчка по кнопке мыши.

Покидая пещеру

Если вы были заняты разработкой шахты, сельским хозяйством и выполнением других характерных для мира Minecraft действий, то у вас, вероятно, не было времени на то, чтобы построить великолепное надземное сооружение или украсить свой дом несколькими нефункциональными предметами. Теперь самое время устроить небольшой отдых. Воспользуйтесь преимуществами многочисленных строительных блоков Minecraft и раскройте свой творческий потенциал.

Среди невероятных творений, созданных игроками, можно увидеть следующее.

- Высокоточные модели реальных мест и сооружений, включая соборы, башни, замки, дворцы и культурные достопримечательности, например, Рейхстаг, Тадж-Махал, Лувр, Вестминстерское аббатство, Сиднейский оперный театр, Эмпайр-стейт-билдинг и многое другое.
- Вымышленные места, воссозданные либо абсолютно точно, либо так близко к оригиналу, как только возможно, в том числе Средиземье Толкиена, города из фильма «Пираты Карибского моря», а также уровни и локации из других видеоигр, фильмов и сериалов, конечно, включая космический корабль «Энтерпрайз» из сериала «Звёздный путь», поклонники которого есть везде! (рис. 8.1).

Рис. 8.1. Королевская Гавань из «Игры престолов», созданная в Minecraft с потрясающим вниманием к деталям. (Изображение предоставлено WesterosCraft.)

- Гигантские пиксельные произведения искусства, изображающие все, что угодно: статуи и скульптуры, которые являются великолепными иллюстрациями творческих способностей автора.

Список можно продолжать и продолжать, но на этом я его закончу. Достаточно сказать, что возможно все.

ПРИМЕЧАНИЕ

Обеспечьте совершенно новый вид с помощью пакетов ресурсов

Стандартная установка Minecraft обеспечивает простой пиксельный вид, однако вы можете полностью изменить внешний вид каждого блока. Пакеты ресурсов (раньше они назывались пакетами текстур) позволяют изменить внешний вид вашего творения на простой, реалистичный, современный, хай-тек или даже мультяшный. На данный момент доступно более сотни пакетов ресурсов. Более подробную информацию, а также некоторые полезные ссылки вы можете найти в главе 13. Если вам не терпится узнать о пакетах ресурсов, перейдите на страницу: **www.minecrafttexturepacks.com**, чтобы получить о них представление прямо сейчас.

Каждый блок Minecraft соответствует одному кубическому метру, так что многие копии создаются в масштабе 1:1, даже весь центр исторического Пекина, начиная с древних городских стен, снесенных Мао, и заканчивая Запретным городом, в котором чуть ли не каждый хутун находится на своем месте. Многие из этих творений слишком сложны для одного человека, поэтому они создавались на серверах для сетевой игры. Тем не менее другие представляют собой результаты тысяч часов кропотливого труда отдельных людей, которые часто предоставляют карту для бесплатного скачивания.

Итак, теперь, когда вы подготовили место, как проще всего начать работу без необходимости вложений на протяжении ближайших шести месяцев на выполнение строительного проекта? Вы можете использовать несколько подходов.

- **Расширьте существующее жилище** — оставьте все основные элементы на месте и понемногу пристраивайте.
- **Начните надземное строительство с нуля** — выберите место рядом с текущей точкой спауна или отправляйтесь на поиск другого места, захватив с собой кровать, чтобы обновить точку спауна. Пример изображен на рис. 8.2.

Рис. 8.2. Дом, милый дом, расположенный высоко, подальше от мирской суеты.

- **Направляйтесь к ближайшей деревне** — деревня является хорошим местом для строительства дома, если вы не возражаете против постоянного скрипучего ворчания местных жителей, из-за которого они звучат так, будто срочно нуждаются антикоррозийном средстве WD-40. После того как обоснуетесь там, вы сможете собирать урожай на фермах деревенских жителей, не расстраивая их. Кроме того, там часто можно найти, по крайней мере, одного жителя, который будет рад обменять пшеницу на изумруды, которые затем можно использовать для обмена на другие предметы. Только не забывайте заново засевать их поля, поскольку ленивые деревенские жители не делают этого самостоятельно.
- **Ныряйте** — жилище не обязательно должно находиться над землей или в глубокой пещере. Я включил руководство по строительству подводного сооружения далее в этой главе.

СОВЕТ

Парящие блоки

В мире Minecraft основные физические законы игнорируются в случае со всеми стандартными блоками, кроме песка и гравия. Это позволяет создавать сооружения, бросающие вызов гравитации. Вы можете выбрать любую высоту, пристроить их к платформе, а затем удалить нижний слой, чтобы создать парящее в небе сооружение. Представьте себе крепость, соединенную с землей с помощью всего лишь одного блока. Это вполне возможно.

Способов надземного строительства так же много, как и уникальных миров Minecraft. Проще всего выбрать дизайн коробки, который является естественной отправной точкой и не требует больших усилий. Однако вы также можете выйти на прогулку по реальным окрестностям, чтобы сделать фотографии с помощью своего телефона или фотоаппарата.

Если вы не хотите встретиться с представителями соседского дозора, посмотрите несколько сайтов, посвященных недвижимости. Они часто содержат множество фотографий и архитектурных планов. На сервисе YouTube также можно найти многочисленные видео, созданные игроками для демонстрации своих удивительных творений.

ПРИМЕЧАНИЕ

Правила строительства для сетевой игры

На серверах для сетевой игры используются другие правила, касающиеся строительства. Блоки там часто заблокированы для предотвращения грифинга, то есть бессмысленного вандализма со стороны случайных посетителей. Если выбить блок, он сразу же вернется на место. Доверенные игроки или игроки, включенные в белый список, обычно имеют более широкий доступ, что позволяет им участвовать в строительстве или создавать сооружения на собственных участках. Для получения такого доверия иногда достаточно указать адрес электронной почты, но может потребоваться и отправка эквивалента резюме, подтверждающего наличие у вас необходимых строительных навыков, прежде чем вы получите допуск.

Раскройте в себе декоратора интерьеров

Не все в мире Minecraft обязано быть функциональным. На рис. 8.3 показаны всевозможные компоненты, которые можно объединить различными способами для создания домашней атмосферы, как в помещении, так и на улице.

Рис. 8.3. Гостиная с широкоэкранным телевизором, модульным гарнитуром с кофейным столиком, солярием, обеденным столом и камином. Там также есть кухня в дальнем правом углу.

Я собрал для вас коллекцию различных идей, однако это один из тех случаев, когда в дело вступают ваш творческий потенциал и склонность к экспериментам. Попробуйте применить некоторые из этих идей в творческом режиме и дайте волю своему воображению.

- **Стулья** созданы из лестничных блоков. Создайте лестницу из шести блоков досок. Стулья могут быть любой длины, от сидений для одного до модульных гостиных гарнитуров. Размещение по бокам табличек или люков (в открытом положении; чтобы закрыть их, щелкните по ним правой кнопкой мыши) позволяет создать подлокотники. Продление основания стула с помощью полублока позволяет создать шезлонг, который будет идеально смотреться у бассейна или на солнечной террасе. На рис. 8.3 показаны стулья, стоящие вокруг обеденного стола (см. следующий пункт).

ПРИМЕЧАНИЕ

Размещение табличек

Таблички, размещаемые на блоке, прикрепляются к боковой стороне этого блока. Таблички, размещаемые на верхней части блока, являются отдельно стоящими, а в момент установки они направлены к вам лицевой стороной.

- **Обеденный стол.** Используйте один блок забора в качестве опоры. Затем поместите на него нажимную плиту, чтобы создать поверхность стола. С помощью нажимных плит нельзя создать бесшовную поверхность, поэтому для больших столов попробуйте использовать вместо них квадратные ковры. В качестве последнего штриха окружите стол несколькими стульями. Если вы делаете гигантский обеденный стол, используйте обычные блоки, а затем поместите на них нажимные плиты или ковер в качестве салфеток. Удалите несколько квадратов поверхности стола и поместите на их место несколько тортов, как показано на рис. 8.4, чтобы завершить картину.

Рис. 8.4. Обеденный стол с главным украшением в центре. Угостите гостей тортом.

- **Кровати.** Рассматривайте стандартную кровать Minecraft в качестве отправной точки. Поставьте две кровати рядом, чтобы сделать двуспальную кровать, или три — для создания кровати размера «кинг-сайз», и установите сзади несколько блоков в качестве спинки. Затем поместите несколько полублоков, чтобы выдержать пропорции.

- **Тумбочка.** Используйте стандартную конструкцию, блок древесины или книжный шкаф — все, что соответствует вашей цветовой гамме. Затем поместите сверху в середине блока факел. Факел будет гореть постоянно, однако если вы используете факел из красного камня, а затем добавите рычаг на одной из сторон блока, то сможете включать и выключать свет. Для обеспечения более яркого освещения замените факел из красного камня лампой.

- **Комнатные растения.** Выберите растение, например цветок, саженец, кактус или блок листвы, взятый с обычного дерева с помощью ножниц или инструмента, к которому было применено за-

клинание «Шелковое касание». Выберите базовый блок, например, блок травы, грязи или песка, посадите растение и прикрепите с боков таблички или люки, чтобы придать ему законченный вид, как показано на рис. 8.5, или создайте цветочный горшок из трех кирпичей. Обожгите глину в печи, чтобы сделать кирпичи, создайте из них горшки и посадите в них цветы, саженцы, папоротники или грибы (рис. 8.6).

Рис. 8.5. Ящики с растениями и живые изгороди позволяют добавить зелени в комнатах и на балконах. Саженцы также можно спокойно сажать в помещении, поскольку они не могут расти, если над ними нет пустых блоков.

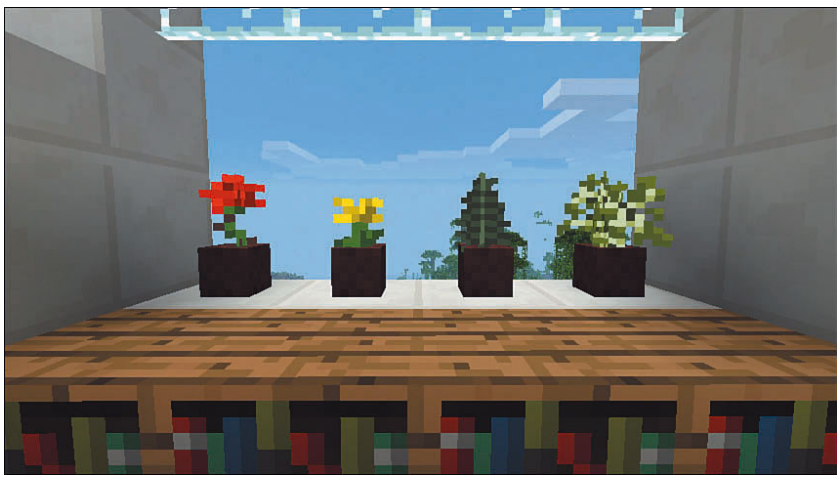


Рис. 8.6. Цветочные горшки являются декоративными ящиками для растений. Вы можете поместить их практически на любой поверхности.

- **Живые изгороди.** Блоки листвы также хорошо работают в качестве декоративной конструкции. Создайте из них живые изгороди вдоль дорожки или бульвара. Вы даже можете использовать их в качестве стен домика на дереве. Эти блоки не будут распадаться, в отличие от обычных блоков листвы, которые больше не связаны со стволом.

- **Фантастические деревья.** Используйте блоки древесины и листвы для создания уникальных деревьев, разбросанных по вашей территории. Вы даже можете поместить их внутри гигантского атриума, чтобы создать свой собственный Хрустальный дворец.

- **Рамки.** Изготовленные из восьми палок и одного куска кожи рамки служат декоративной и практической целям в качестве места для хранения отдельных предметов. Поместите рамку на любую стену, а затем возьмите в руку объект, который вы хотите в ней хранить, и щелкните правой кнопкой мыши по рамке, чтобы поместить этот объект внутрь. Вы можете хранить в рамке тот зачарованный алмазный меч, который планируете использовать в предстоящем бою, или алмазную кирку, пока она не понадобится вам для добычи обсидиана. Щелкните по рамке левой кнопкой мыши, чтобы взять и саму рамку, и находящийся в ней объект. Используйте рамку и часы для создания настенных часов или поместите в рамку карту, чтобы она постоянно была на виду. Карта обновится и будет отображать расположение всех других рамок с картами, что сделает ее единственным местом, куда на самом деле можно воткнуть «булавку».

- **Картины.** Картины служат исключительно для украшения. Они создаются тем же способом, что и рамки, только вместо кожи используется шерсть. Размещение картин сопряжено с некоторой долей случайности, поскольку программа Minecraft пытается масштабировать их в соответствии с доступной плоской поверхностью с некоторыми ограничениями. Существует встроенный инвентарь, рассчитанный на 26 произведений искусства различных форм и размеров. Чтобы обеспечить правильный размер картины, нужно предварительно окружить целевую область другими блоками, а затем щелкнуть по левому нижнему углу целевого пространства и удалить дополнительные блоки. Это работает не всегда, однако такой способ позволяет уменьшить элемент случайности.

- **Фонтаны.** Вы можете создать фонтаны любого уровня сложности. Поместите источник воды на вершине любого сооружения. Для этого очень хорошо подходят стеклянные блоки, однако вместо них можно использовать любой блок. Создайте полый фонтан, удалив блоки после того, как вы поместили блок воды. Кроме того, не забудьте создать ограждение вокруг основания, чтобы водный каскад не превратился в наводнение. На рис. 8.7 показан один из примеров.

- **Пруды и бассейны.** Пока вода опускается на один уровень каждые семь блоков, она может течь из одного источника вечно. Используйте этот принцип для создания водных объектов, которые

протекают через весь ваш дом в пруд. Добавьте несколько кувшинок в качестве завершающих штрихов. Бассейны являются приятным элементом интерьера, который хорошо смотрится в окружении практически любых гладких блоков, особенно если к ним добавить шезлонги, о которых мы говорили раньше.

Рис. 8.7. Этот небольшой крытый фонтан наполняет водой бассейн, расположенный в рекреационной зоне дома.

- **Сетки и дымок.** Паутину, собранную ножницами или инструментом, к которому было применено заклинание «Шелковое касание», можно натянуть между двумя столбами. Кто хочет поиграть в теннис? Используйте красную пыль, чтобы нарисовать линии на площадке. Кроме того, паутину можно использовать для создания иллюзии дыма, идущего из трубы, а также в качестве шварто-вов и грузовых сетей на кораблях.

- **Книжные полки.** Хотя официально книжные полки предназначены для улучшения возможностей наложения чар (в главе 10 вы найдете полную информацию и рецепты крафта), они также являются отличным декоративным элементом. Сложите их в подходящем месте для создания библиотеки или придайте особую атмосферу любой гостиной. Для этого также хорошо подходят полублоки, сделать которые легче, чем книжные полки. Сложите их, чтобы создать несколько полок, и добавьте по бокам обычные блоки, или просто прикрепите их прямо к стене, чтобы создать иллюзию встроенных полок.

- **Поднятые и опущенные полы.** Полублоки, высота которых составляет половину блока, идеально подходят для создания нестандартных полов и встроенных подставок. Хотя предметы, помещенные на полублоке, кажутся парящими в воздухе, два набора полублоков могут вести к расположенной в углублении гостиной или бассейну. И если ваш проект предусматривает ванную, создайте пол из полублоков, оставив одно незанятое место у стены. Поместите в него котел и заполните его водой, чтобы создать утопленную раковину. Полублоки также позволяют скрыть проводку из красного камня. Они будут парить на расстоянии одного блока над красным камнем, который будет скрыт из виду, что позволит не копать дополнительную траншею. Подробнее об этом см. в главе 9.

- **Камины.** О каминах вам следует знать только две вещи. Адский камень (блок из Нижнего мира) горит вечно. Подожгите его с помощью зажигалки и грейтесь. Другая, возможно, более важная вещь, — это то, что огонь может перекинуться на другие предметы. Не окружайте свой камин блоками древесины. И вообще, на всякий случай держите все воспламеняемое на расстоянии не менее двух блоков от камина. Используйте негорючие материалы, например, булыжник и кирпичи. Камины отлично смотрятся, если перед ними поместить стеклянную панель (рис. 8.8). Из них также получаются довольно приличные печи для барбекю (рис. 8.9) или ямы с огнем под открытым небом.

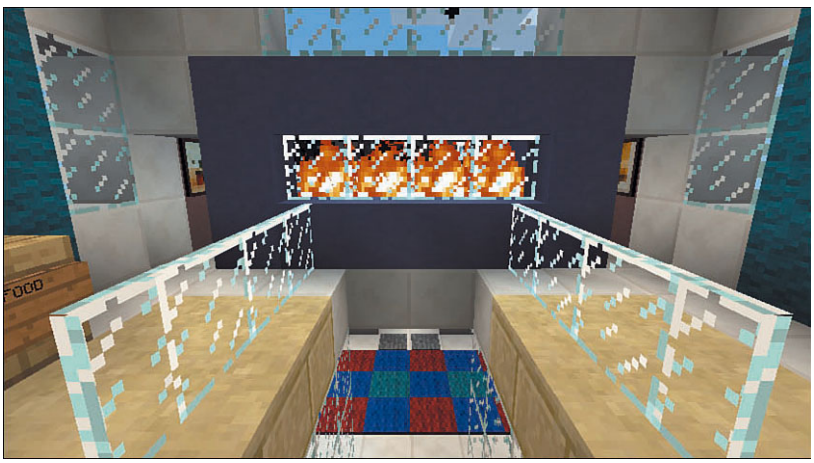


Рис. 8.8. Современный камин с передней панелью, установленный внутри стены. Динамическая анимация огня делает комнату теплой и живой.

Рис. 8.9. Эта печь для барбекю создана из кирпичных блоков и лестниц. Имейте в виду, что люк, как и дверь, не горит, поэтому их можно поместить над огнем.

Строительство является одним из удовольствий в мире Minecraft. В творческом режиме у вас есть доступ к полному спектру существующих материалов, однако и в режиме выживания строительство не лишено интереса, благодаря тому, что сначала необходимо найти строительные материалы.

Подводное строительство

Трата усилий на постройку жилища под водой оправдывается только тем, что у вас есть такая возможность! Это увлекательная задача. Подводный дом обеспечивает отличный обзор, является надежной защитой от враждебных мобов, включая криперов, ну и вообще, это довольно круто. Создание такого дома может потребовать дополнительных усилий, однако построить его довольно легко, и вы можете позволить своему воображению создать что угодно, начиная с эквивалента аквариума с вами внутри, и заканчивая полным ремейком города Rapture из игры Bioshock. На рис. 8.10 показана небольшая подводная база.

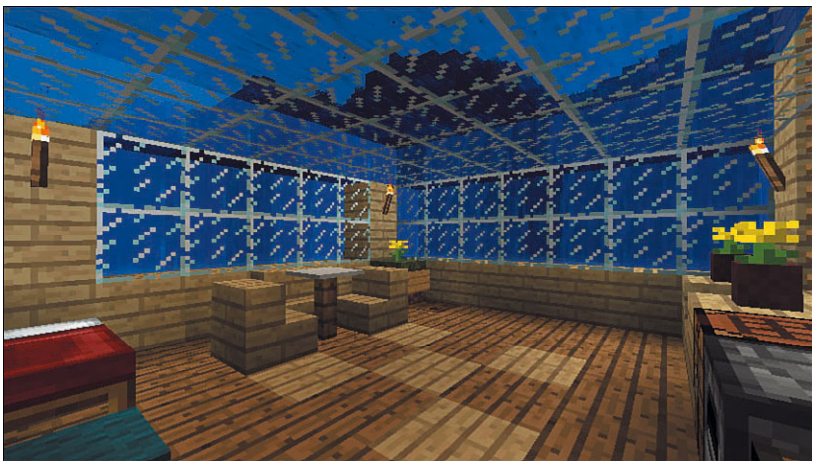


Рис. 8.10. Поступайте, как дельфин, и направляйтесь под воду, чтобы построить свою подводную базу.

Подводное строительство — это методический процесс. Хитрость заключается в том, чтобы рассматривать его в качестве процесса обратного разработке шахты. Вместо того чтобы удалять материал, вы будете заполнять всю форму вашей постройки, вытесняя воду. Создайте последнюю оболочку вокруг здания (например, из блоков стекла), а затем удалите блоки изнутри для создания жилой области. В Minecraft нет водных или воздушных насосов и труб, так что данная система замещения является единственным способом.

У вас есть несколько вариантов.

В творческом режиме вам потребуется лишь время и аккуратность. Вы можете оставаться под водой сколь угодно долго.

В режиме выживания добавляется один нюанс, поскольку недостаток воздуха сопряжен с постоянным риском. Вам становится жизненно важно внимательно следить за индикаторами уровня кислорода и здоровья. Всплывание на поверхность всегда занимает больше времени, чем вы ожидаете, что негативно сказывается на вашем здоровье, поэтому настоящий фокус заключается в том, чтобы найти способ обеспечить приток воздуха под водой.

Как минимум, удостоверьтесь в том, что в вашем инвентаре есть следующие предметы.

- **Одно ведро** — для создания ведра требуется всего три железных слитка, но оно является эквивалентом безграничного резервуара с воздухом.
- **Двери, лестницы и таблички** — эти блоки вытесняют воду, но предоставляют вам место для передышки. Вы можете обойтись только одним блоком любого типа, однако лучше прихватить с собой несколько.

- **Источники света** — при попадании в воду факелы потухнут. Светильники Джека работают гораздо лучше, и при необходимости их можно разбить и переместить. Светящийся камень из Нижнего мира также отлично подойдет. Еще один вариант описан во врезке «Осветите свое (подводное) жилище».

СОВЕТ

Используйте островную точку спауна

Подводное строительство может быть опасным делом, поэтому перед началом работы поместите поблизости кровать и поспите. Если ваша точка спауна находится неподалеку, вы можете достаточно быстро вернуться вниз, чтобы подобрать любые выпавшие предметы в случае гибели под водой. Если вы строите слишком далеко от берега, используйте лодку, чтобы быстро вернуться, или постройте островную платформу на поверхности, стоящую на башне из одного блока. Там должно быть достаточно места для кровати с факелом, который предотвратит появление мобов в ночное время.

- **Строительная техника** — возьмите с собой пару лопат для выкапывания песка, грязи и гравия, а также кирки для более твердого материала. Топор также облегчает перемещение таких предметов, как двери.
- **Мягкие блоки** — вам потребуется несколько полных стопок блоков грязи, древесины, песка или гравия в качестве временного наполнителя, чтобы вытеснить воду из своего сооружения. Кстати, я буду использовать термин «мягкие блоки» для обозначения временных блоков, которые вы

будете применять во время строительства и которые вы, находясь под водой, сможете быстро удалить с помощью лопаты.

- **Строительные материалы** — вам потребуется большое количество стеклянных блоков для создания внешней оболочки, а также любые другие материалы, которые вы намерены использовать.

- **Пища** — под водой важно поддерживать заполненный индикатор голода, чтобы ваше здоровье быстро восстанавливалось, если у вас закончится воздух.

Существует множество методов начала строительства, в том числе создание туннеля со стороны озера, однако они не всегда являются практичными. Я считаю, что удобнее всего начинать работу следующим образом.

1. Первым делом найдите место. Глубина водоема должна составлять, как минимум, четыре блока. Это дает вам комнату в два блока высотой, стеклянную крышу (поскольку это выглядит потрясающе!) и один блок воды над крышей, тем не менее, вы можете выбрать большую глубину. В данном случае не существует каких-либо практических ограничений, все, что нужно, — это обеспечить достаточное количество воздуха и света, однако с самого начала следует подходить к строительству консервативно. На рис. 8.11 изображен внешний вид сооружения, показанного на рис. 8.10.

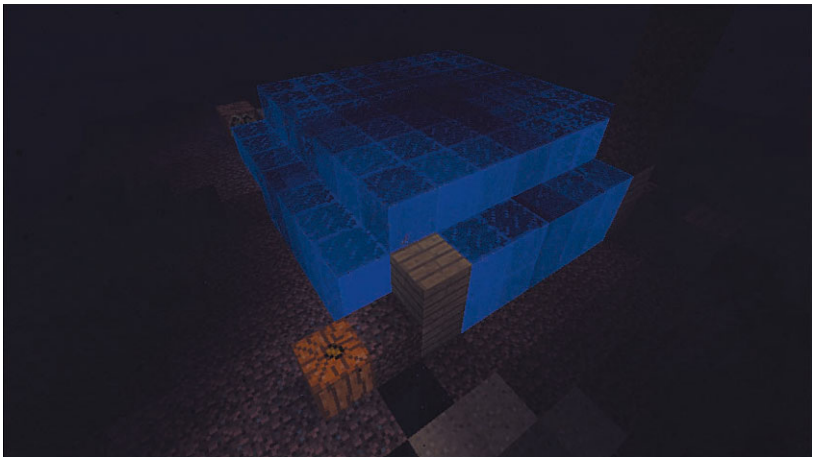


Рис. 8.11. Выбор в пользу консервативного размера вашего первого сооружения позволит вам привыкнуть к процессу подводного строительства, одновременно обеспечив достаточно места. Площадь изображенного сооружения составляет 9×9 блоков, а его высота — три блока.

2. Держите в ячейке быстрого выбора ведро и дверь, а в случае использования лестниц или табличек, захватите несколько мягких блоков и держите один из них наготове.

3. Спускайтесь на дно и пристально следите за уровнем кислорода. Он истощается за 16 секунд. По мере его снижения практикуйтесь в дыхании под водой. Щелкните правой кнопкой мыши, предварительно выбрав ведро, чтобы создать небольшой воздушный карман. Если это не сработает с первого раза, щелкните еще раз. Как только начнете цикл, вам потребуется один щелчок, чтобы

опустошить ведро, и еще один — чтобы его наполнить, поэтому, как только вы освоите двойной щелчок, вы сможете без проблем сделать вдох, чтобы практически мгновенно полностью восстановить уровень кислорода.

4. Установите дверь, как только достигнете дна (рис. 8.12). Если вы используете лестницы или таблички, создайте стопку из двух блоков, а затем поместите лестницу или табличку на верхний блок. Любое из этих действий создает постоянный воздушный карман, в котором вы можете дышать. Кстати, прыжок в озеро с любым из этих предметов наготове также является хорошим способом избежать враждебных мобов в ночное время, и вы можете снизу ткнуть любого проплывающего рядом любопытного крипера. Как это может не понравится?

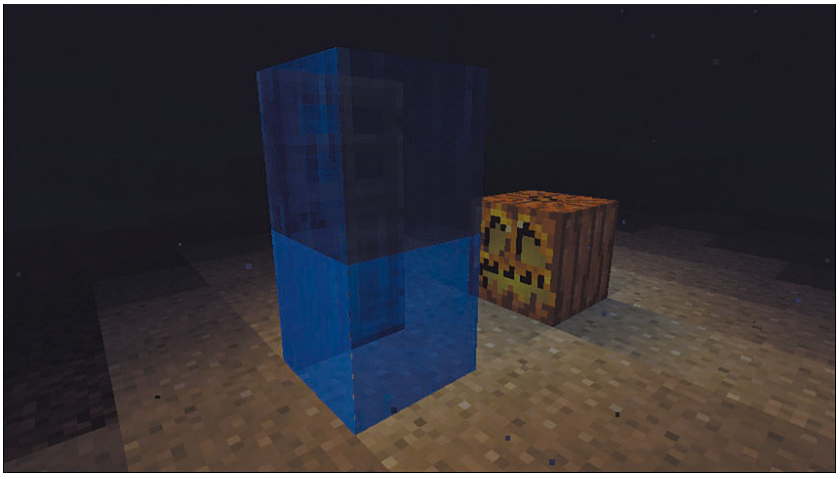


Рис. 8.12. Двери позволяют создать место для дыхания в два блока высотой. Светильник Джека является водонепроницаемым источником света.

СОВЕТ

Осветите свое (подводное) жилище

На глубине все становится мрачным. Если опуститься более чем на семь блоков, все вокруг станет черным как смоль, даже в дневное время, а факелу потребуется целый блок чистого воздуха, чтобы продолжать гореть. Как же можно осветить эту мрачную трясину? Светильник Джека и светящийся камень сработают хорошо. Другим вариантом является изменение настроек экрана. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы открыть меню **Настройки** (Options). Нажмите кнопку **Настройки графики** (Video Settings) и передвиньте ползунок **Яркость** (Brightness) до конца вправо.

Световые туннели также хорошо подходят для решения этой задачи. Помещайте блоки и лестницы над своим первым блоком воздушного кармана, пока не достигнете поверхности. Свет проходит по туннелю, освещая морское дно, а туннель представляет собой удобный путь для ваших подводных передвижений.

Теперь, когда у вас есть возможность выжить под водой, пришло время начать строительство.

Процесс подводного строительства подразумевает несколько этапов и требует осторожности:

1. Создайте план периметра. Я считаю, что проще всего создать по периметру воздушный туннель на высоте глаз, используя блоки грязи и лестницы, заполняя по мере этого внутреннюю часть. На рис. 8.13 приведен пример. Все лестницы можно будет забрать позже, и я, как правило, прикрепляю их к внутренним стенам, чтобы иметь возможность работать над экстерьером, не беспокоясь о том, что при удалении лестницы меня зальет водой.

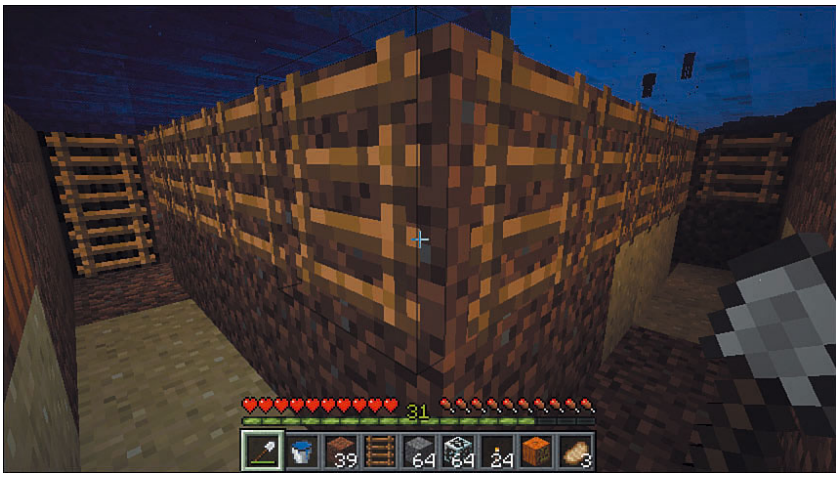


Рис. 8.13. Туннель шириной в один блок и лестницы позволяют сдерживать воду. Я избавился от всех источников воды в нижней половине тоннеля, используя блоки песка, выкопанные ранее.

ПРИМЕЧАНИЕ

Вас затопило? Направляйтесь к источнику

После возведения всех стен и установки всех лестниц вы вполне можете обнаружить, что ваши туннели все еще наполовину затоплены. Это связано с источниками воды, которые все еще находятся на полу вашего туннеля. Чтобы удалить их, поместите любой мягкий блок везде, где вы видите нечто похожее на источник воды. Это приведет к его уничтожению, и после этого вы сможете легко удалить мягкий блок с помощью лопаты. Повторяйте эти действия, пока не уничтожите все источники воды и не осушите свой туннель.

2. По мере заполнения внутренней части начинайте строить внешнюю оболочку с внешней стороны туннеля. Используйте такие строительные материалы, как блоки стекла, поскольку они позволят создать постоянную структуру. Держите наготове несколько мягких блоков, чтобы в случае необходимости заткнуть любые пробоины. Высота стены должна составлять два блока. Учитывая, что вы находитесь на дне моря, вы всегда можете выкопать несколько уровней блоков, чтобы

создать большую высоту. Устанавливайте факелы по мере продвижения, чтобы обеспечить дополнительное освещение, однако имейте в виду, что они не прикрепляются к стеклу.

3. После заполнения внутренней части сооружения и возведения наружной стены следует создать потолок. Это легко. Все, что вам нужно сделать, — это выпрыгнуть из туннеля в воду и пробежать по заполнителю внутренней части, устанавливая блоки по мере своего передвижения. Если вы не строите огромное сооружение, то легко сможете установить один или два ряда блоков, не останавливаясь, чтобы восстановить уровень кислорода, однако на всякий случай держите ведро под рукой. Заполните любые обнаруженные отверстия во внутренней части.

4. Вы почти у цели! Теперь выкопайте весь внутренний материал, чтобы освободить пространство. При разрушении мягких блоков вы сможете забрать лестницы в свой инвентарь и даже использовать их для создания выхода на поверхность.

5. Наконец, создайте вход. Вы можете установить дверь или просто использовать столб и лестницу с внешней стороны стены (рис. 8.14). Добавьте завершающие штрихи к интерьеру, и все будет готово!

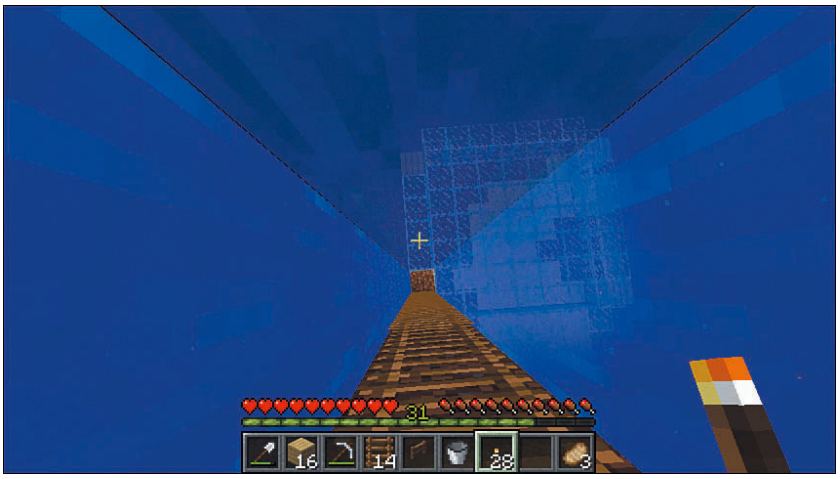


Рис. 8.14. Вид длинной лестницы, ведущей с поверхности моря до подводного жилища.

ПРИМЕЧАНИЕ

Подводные чары

При работе под водой вам могут помочь два заклинания. Первое заклинание «Подводное дыхание» применяется к шлемам и позволяет дольше дышать под водой, в то же время уменьшая урон от нехватки воздуха. Кроме того, оно улучшает вашу способность видеть под водой. Второе заклинание «Подводник» позволяет повысить скорость работы инструментов при добыче материалов под водой.

После создания одной комнаты, все становится еще проще. Сначала установите кровать и поспите в ней, чтобы обновить свою точку спауна. У вас должны быть практически все нужные материалы, за исключением, может быть, древесины. Вы находитесь на дне океана, где есть много песка для создания стекла, и ничто не мешает вам копать прямо вниз и добывать другие необходимые материалы.

Одним из ключевых преимуществ подводных жилищ является то, что они не требуют защиты, по крайней мере, до тех пор, пока спруты не затеют собственную революцию. Однако надводные жилища требуют защиты. В заключительной части этой главы я познакомлю вас с некоторыми ключевыми стратегиями защиты периметров.

Защита периметра

Нет ничего хуже, чем выйти из собственной двери и услышать шипение крипера, а спустя две секунды обнаружить кратер на месте половины своего дома. (Криперы могут уничтожить блок грязи объемом 5×5×5.) Если вы не погибли при взрыве, то вас, вероятно, скоро прикончат враждебные мобы. В любом случае, восстановление будет болезненным, особенно если вы по эстетическим соображениям старались использовать особое сочетание текстур и материалов. (Стена из булыжника — это неплохо, но только для первого укрытия.)

Существует простой способ выйти утром из дома и насладиться свежим воздухом, не боясь, что ваш ритуал прервут. Вам нужно обеспечить охрану периметра, чтобы не допустить вредителей на свою территорию.

Выкопайте ров

Рвы обеспечивают защиту, не влияя на вид. Они использовались даже в английских садах, там они были известны как «невидимый забор» и служили для того, чтобы не давать овцам вытаптывать пионы, при этом забор не искажал вид.

В мире Minecraft ни один моб, кроме паука, не может пересечь ров глубиной в два блока и шириной в один блок, однако криперы могут взорваться, если вы находитесь поблизости. Создайте ров глубиной в три блока, и они вас не побеспокоят, только не упадите туда сами. Вы также можете выкопать ров в два блока глубиной и установить забор вдоль его внутреннего края. Вам не нужно будет беспокоиться о случайном падении, а криперы окажутся обезврежены.

А что насчет пауков? Я не слишком волнуюсь из-за них. Их легко убить, и они сбрасывают нить для луков, удочек, а если собрать нить в достаточном количестве, то можно создать кровать, если поблизости нет овец.

Если пауки все еще вызывают у вас мурашки, и вы хотите обеспечить наивысший рейтинг надежности, выкопайте ров для всех остальных мобов, а затем постройте позади него стену с выступом. Или, если вы хотите сделать нечто необычное, создайте третий слой стены из железных прутьев или стеклянных панелей и установите поверх них последний слой. Пауки не могут ползать по прутьям или стеклу, так что через такой забор вы сможете видеть толпы мародеров.

СОВЕТ

Мобы плывут по течению

Поместите источники воды в стратегически важных местах рва, чтобы смыть мобов. Это позволит вам создать меньший периметр, поскольку это заставит их сбиваться в кучу в дальнем конце вашей территории (рис. 8.15).

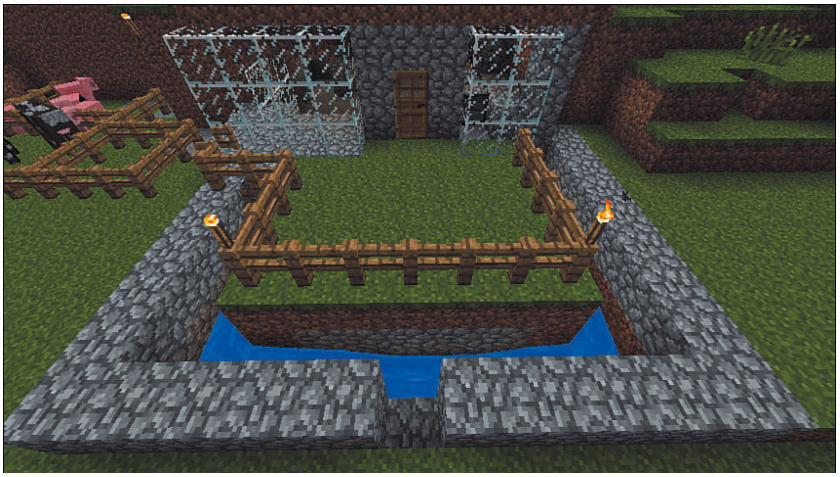


Рис. 8.15. Ров с водой, текущей к центральной точке (в середине) и смывающей любых мобов от входа так, чтобы они смогли выйти через отверстие в середине

ВНИМАНИЕ

Бейте их по коленям

Во рву собираются мобы всех видов. Некоторые из них, например, зомби и скелеты сгорают днем, а другие, например, криперы, остаются. Обеспечьте легкий выход из рва наружу, если вы хотите, чтобы он самоочищался и не используете метод, описанный далее в разделе «Ловушки для мобов». Вы также можете выкопать туннель под стеной на уровне ваших глаз и на уровне коленей мобов, чтобы можно было бить их по ногам и собирать выпавшие из них предметы, не опасаясь атак с их стороны. Лучше всего, если туннель будет находиться в двух шагах от края рва, поскольку это позволит предотвратить взрыв крипера. В этом случае до них по-прежнему можно будет легко достать мечом.

Кроме того, вы можете выбрать неприступную позицию для своего дома на вершине небольшой каменной башни. Входите через дверь у основания, постройте лестницу высотой, как минимум, в три

блока (или гораздо больше в случае наличия хорошего вида!) и создайте платформу нужного размера. Выступ на платформе поможет сдерживать пауков.

Используйте другие заборы по периметру, чтобы обеспечить защиту фермы, если не хотите, чтобы она тоже находилась в воздухе.

ВНИМАНИЕ

Не забывайте о факелах

Занимаясь защитой периметра вокруг дома легко забыть, что неосвещенная крыша также является местом появления мобов в ночное время. Если вам интересно, как этот паук оказался у вас в спальне, то он, скорее всего, просто упал с неба и забрался через оставленное вами отверстие, ведущее на солнечную веранду. (Со мной такое случалось!) Всегда устанавливайте на крыше несколько факелов, чтобы предотвратить появление мобов. Факелы также могут помочь вам найти дорогу домой при возвращении из путешествия по Игровому миру.

Ловушки для мобов

Мобы могут быть источником неприятностей, но они также являются благом, поскольку носят всевозможные полезные предметы, начиная от зачарованного оружия и заканчивая едой. Почему бы не воспользоваться их падением?

Вот как это можно сделать:

1. Выкопайте ров по периметру глубиной в два блока и длиной в девять блоков.
2. Создайте вертикальную яму в девятом блоке. Наиболее эффективной является высота в 22 блока, поскольку после такого падения у пауков, скелетов и криперов остается только 1 очко здоровья, что позволяет уничтожить их одним ударом и получить очки опыта, которые помогают в наложении чар и ремонте наковален. Однако если вы не возражаете против применения оружия, то вам подойдет и яма, находящаяся всего на два блока ниже уровня воды.
3. Поместите источник воды в противоположном конце. Вода течет на протяжении 8 блоков, сталкивая мобов в яму. Вы также можете поместить второй источник воды, которая будет течь в другом направлении, покрывая в общей сложности 19 блоков по периметру, при необходимости вода может поворачивать за угол.
4. Выберите безопасное место внутри вашего периметра или даже в своем доме, и выкопайте туннель, ведущий вниз и в сторону дна ямы так, чтобы уровень ваших глаз соответствовал самой нижней части ямы. Любые мобы, попавшие в ров, со временем будут смещаться к яме, упадут в нее и соберутся на дне. Спускайтесь в свой туннель, чтобы безопасно прикончить их и забрать трофеи. На рис. 8.16 изображен попавший в ловушку крипер.

Рис. 8.16. Крипер в ловушке: вода не дает ему двигаться, пока вы его атакуете, а затем смывает в вашу сторону то, что из него выпадает (в данном случае порох).

СОВЕТ

Ваши зомби готовы

Для получения дополнительных очков и удобства добавьте на дно ямы нажимную плиту, подключенную к лампе из красного камня, расположенной в пределах вашей видимости. Когда моб упадет на дно ямы, нажимная плита пошлет лампе сигнал, и она загорится. Примечание: Используйте обычные деревянные или железные нажимные плиты. Взвешенные нажимные плиты реагируют только на предметы, а не на мобов.

Если вас не особенно интересуют предметы, которые можно получить у мобов, заполните яму лавой. В этом случае моб довольно быстро сгорит вместе со всеми предметами. Вы также можете использовать кактусы в яме на уровне девятого блока рва, обеспечивая мобам смерть от тысяч порезов. Для этого просто поместите блок кактуса в яму, однако имейте в виду, что кактусы также могут уничтожить любые упавшие предметы.

Толстый, как кирпич

Приемы обороны, приведенные ранее, предназначены для сдерживания мобов на расстоянии, однако последней линией на песке, или булыжнике, будет являться стена вашего здания. Это также подразумевает выбор по эстетическим соображениям. Сделайте так, чтобы толщина стены вашей крепости превышала один блок. Прямая атака крипера может уничтожить два слоя булыжника и до пяти слоев других материалов. Если вам действительно необходимо обеспечить внешний вид бревенчатого дома, рассмотрите возможность создания слоя древесины снаружи и изнутри, а между ними — слоя булыжника. Поменяйте их местами в соответствии со своими собственными потребно-

стями. Два слоя булыжника с внешней стороны и один слой древесины с внутренней обеспечивают большую безопасность, чем один слой древесины. Песчаник предоставляет небольшую защиту от взрыва, поэтому, если вы хотите использовать именно этот материал, создайте 3 слоя.

Концепция создания крепости также предполагает то, что частью любой оборонительной стратегии является нападение. Создайте отверстие в стене размером 1×1 блок, а затем поместите в него полублок, оставив отверстие размером в половину блока. Через это отверстие вы можете стрелять по мишеням из лука. У вас будет отличная позиция для стрельбы, а скелетам будет гораздо сложнее попасть в вас.

Наконец, обсидиан является самым трудно добываемым материалом в мире Minecraft. Найти его довольно трудно, однако в главе 10 приведено руководство, позволяющее облегчить этот процесс.

Подведение итогов

На возведение красивого дома потребуется некоторое время, однако это является приятной интерлюдией между разработкой шахты, занятием сельским хозяйством и борьбой с мобами. Наслаждайтесь этим временем. По мере освоения различных методов строительства вы, несомненно, разработаете собственные и создадите изящные вздымающиеся в небо шедевры.

В этой главе вы дали волю своему воображению. В следующей главе вам откроется совершенно другая сторона мира Minecraft: красный камень и транспорт. Вероятно, это позволит вам посмотреть на процесс строительства с совершенно иной точки зрения.

9

Красный камень, рельсы и многое другое

В этой главе

- Создайте автоматизированные приспособления с помощью источников питания и компонентов из красного камня.
- Постройте классные схемы питания с помощью красного камня.
- Познакомьтесь с различными типами энергии во избежание проблем с подключением.
- Создайте систему сигнализации для охраны периметра, двери с поршнями, повторители и многое другое.
- Освойте логические элементы — вентили AND, OR и NOT.
- Используйте красный камень для строительства рельсов под напряжением для транспортной системы Minecraft.
- Применяйте загрузочные воронки для автоматического перемещения предметов.

Красный камень и рельсы создают совершенно новое впечатление от игры в Minecraft.

- **Красный камень** — одна из руд, вероятно, уже встречавшаяся вам в шахтах. Если его выкопать и положить на землю, он позволяет передавать электрическую энергию между различными устройствами, как нити электрической проволоки, и используется для операционных поршней, управления дверями и выполнения всяких других симпатичных трюков.

- **Рельсы** — это пути, по которым движутся шахтерские тележки, и когда к этим тележкам подается питание с помощью красного камня, рельсы обеспечивают систему, похожую на пути электропоезда, по которым можно перевозить товары из одной области в другую, а также, сев в тележку, самому прокатиться с ветерком.

Это великолепная, почти чудесная система, которая проводит некоторые параллели с электрическими цепями из реальной жизни, но одновременно достаточно сильно от них отличается, чтобы быть

абсолютно запутанной, даже озадачивать. Она заставляет вас переосмыслить все, что вы уже знаете. Стоит ли оно того? Безусловно.

Хитрость в понимании красного камня заключается в том, чтобы изо всех сил попытаться не привносить в игру умозаключения из реального мира. Это иной вид энергии, чем электричество. Например, она работает на одной нити, поэтому для нее не нужны положительный и отрицательный провода, и ее можно создать с помощью многих типов устройств, даже торчащего из земли рычага или крепящейся на стене деревянной кнопки. У красного камня — собственные правила, собственное поведение, и собственные результаты. Некоторые из них почти за гранью воображения. Я держу пари, когда компания Mojang начала подумывать о том, чтобы добавить несколько логических схем для красного камня, они не представляли, что кто-то может потратить месяцы жизни на строительство подобия компьютера с 1000-пиксельным графическим дисплеем, где вся система занимает сотни акров и включает в себя десятки тысяч компонентов.

Подобно тому, как строительные блоки в игре Minecraft предоставляют безграничную площадку для архитектурного творчества, красный камень добавляет совершенно новое измерение. В некотором смысле, он возвращается к генезису электронной промышленности, имитируя создание макетов электронных устройств с проводами и вакуумными трубками. Совсем в стиле ретро.

В этой главе вы познакомитесь с красным камнем и транспортом, научитесь основам, и для успеха вам не потребуется диплом инженера. Даже если вас не заинтересуют некоторые из более сложных аспектов этой необычной системы, определенно стоит освоить некоторые базовые методы. Они выходят далеко за рамки водяного комбайна из главы 6, и вы получите удовольствие, исследуя этот творческий новый мир.

Красный камень: руководство для начинающих

Некоторые аспекты игры Minecraft совершенно интуитивны, и их можно освоить в процессе обычного исследования. Красный камень уникален, но изучить его не так уж трудно. В целом система красного камня состоит из нескольких основных понятий: источников питания, проводов, модификаторов и устройств вывода.

СОВЕТ

Используйте творческий режим

Я рекомендую вам проверить и исследовать информацию этой главы в мире с установленным творческим режимом. Дело в том, что так гораздо проще в процессе обучения размещать и подсоединять компоненты, в том числе более экзотические.

Как только вы освоите основы работы с красным камнем и начнете выяснять, как соединить эти строительные блоки вместе в более интересные системы, ваше восприятие игры Minecraft изменится навсегда.

Источники питания

Источники питания обеспечивают энергию для питания устройств или для сигнализации, сообщающей о том, что произошло какое-либо событие, например, когда моб (или другой игрок в многопользовательской игре) споткнулся о натяжной датчик. На рис. 9.1 показан полный набор.

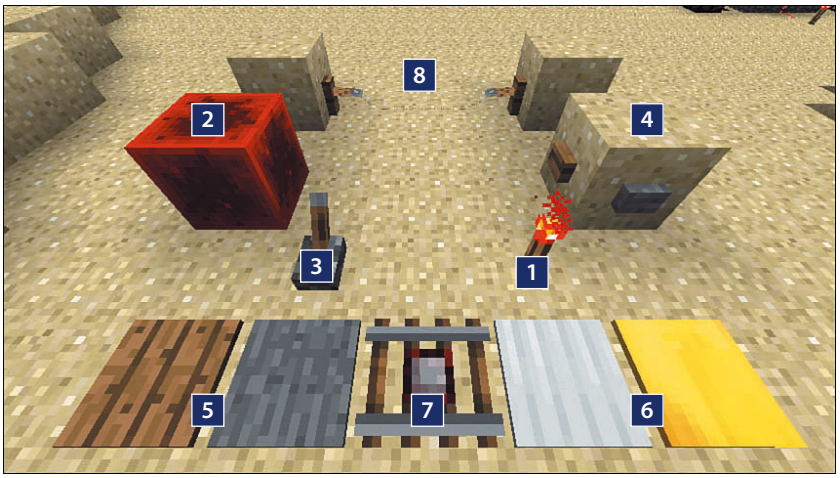


Рис. 9.1. Источники питания и сигнализации из красного камня.

1. Красный факел.
2. Блок красного камня.
3. Рычаг.
4. Деревянные и каменные кнопки.
5. Деревянные и каменные нажимные плиты.
6. Железные и золотые утяжеленные нажимные пластины.
7. Нажимные рельсы.
8. Двусторонний натяжной датчик.

Сигнализация и источники питания обеспечивают одну и ту же энергию красного камня и взаимозаменяемы как понятия, но считайте, что сигнализация передает энергию, когда происходит событие, например, когда кто-то ли что-то становится на нажимную плиту. Источники питания обеспечивают непрерывный поток энергии как постоянно включенная сигнализация. Вот наиболее существенная информация о каждом типе сигнала или источнике питания.

Красный факел — Факел в Minecraft является электрическим устройством. Экологически чистая энергия, даже если он красный. Он обеспечивает постоянный источник питания, но также обладает некоторыми скрытыми полезными свойствами. Направьте источник питания в факел, и он выключится, что делает его полезным механизмом переключения для почти каждой цепи. Вы увидите много примеров этого далее. Смастерите факел из палки и куска красного камня.

Блок красного камня — Блоки красного камня мастерятся из девяти кусков собранного красного камня. Они действуют как непрерывный источник питания для любых находящихся поблизости проводов, модификаторов и устройств. Они также являются единственным источником питания, который может двигать поршни, что превращает их в удобную механическую распределительную коробку.

Рычаг — Рычаги в Minecraft действуют как выключатели, имеющие собственный встроенный генератор энергии. Как кнопки, они также застрахованы от переключения любыми персонажами, кроме игроков. Соедините несколько рычагов, как описано в разделе «Красная проводка», чтобы создать безопасный вход, защищенный кодом.

Кнопка — Существуют два типа кнопок. Каменная кнопка обеспечивает 1-секундный энергетический импульс, а деревянная — импульс длительностью 1,5 секунды, и, если у вас достаточно зоркий глаз, ее можно активировать, выстрелив по ней из лука. Чтобы повысить сложность, попробуйте проделать это, сидя верхом на скачущей галопом лошади! Смастерите кнопку из одного блока деревянной доски или блока камня, добытого с помощью кирки, зачаровав ее шелковым касанием, или расплавив булыжник обратно в каменный блок.

Нажимная плита — Похожие на кнопки нажимные плиты бывают деревянными или каменными, причем оба варианта в активированном состоянии обеспечивают непрерывный источник питания. Каменные плиты реагируют на мобов, существ низкого уровня, проходящих мимо в творческом режиме, или на вагонетку, в которой находится моб. Упавшие предметы, все вагонетки, неважно, с каким содержимым, приманка на конце рыболовной удочки и стрелы также активируют деревянные плиты.

Утяжеленная нажимная пластина — Хотя эти пластины и похожи на обычные, но они излучают сигнал силой от 1 до 15 единиц в зависимости от количества элементов, находящихся на пластине. Существуют две их версии. Золотая пластина, изготовленная из двух слитков золота, более чувствительная, и уровень ее сигнала повышается с каждыми новыми четырьмя предметами, помещенными на нее. Железная пластина состоит из двух железных слитков, и ее сигнал усиливается после каждых 42 предметов, помещенных на нее. Пластины могут подсчитать, сколько элементов на них упало, но элементы должны быть свободными и есть риск, что они исчезнут, если их не засосет обратно в воронку. Пластины также можно использовать для создания замка, который будет открывать дверь, если положить на него определенный вес или даже для создания платежной системы на карте приключений. Рядом можно поставить знак с табличкой: «Положите на пластину восемь золотых слитков, чтобы перейти к следующему этапу».

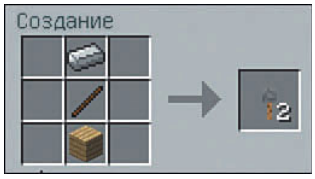
ВНИМАНИЕ

Не сходите с рельсов

Нажимные плиты разделяют рельсы для вагонетки, поэтому надежнее всего использовать их в конце пути. Лучшими альтернативами станут нажимные рельсы и натяжные датчики.

Крюк — Используйте струну и два натяжных крюка для создания хитрой системы обнаружения с двумя натяжными крюками, расположенными на расстоянии до 40 блоков друг от друга по прямой линии. Соедините их, протянув между ними струну. Струна создает

крошечную, трудноразличимую текстуру между двумя крючками, что делает ее излюбленным элементом для создания ловушек. Это также эффективный способ «натянуть» сигнализацию по периметру. Крюки генерируют энергию, пока какой-либо моб стоит на струне или на том же блоке, по которому она протянута. Поднимите натяжной датчик на высоту одного блока над рельсами для вагонеток, и он сможет обнаружить вагонетку, в которой едет моб, включая вас самих, упрощая процесс сортировки вагонеток в зависимости от их груза и позволяя переключать пути, отправляя предметы в одном направлении, а игроков — в другом.



СОВЕТ

Сундуки-ловушки в многопользовательских мирах

Чтобы создать сундук с ловушкой, поместите натяжной крюк и стандартный сундук на сборочный стол. Он будет посылать сигнал при открытии и отлично подходит для многопользовательской игры. Вы можете использовать сигнал для чего угодно, от добрых намерений до злого умысла. Воспроизведите приятные звуки из музыкального блока или сделайте так, чтобы земля под ногами игрока разверзлась, и он упал в озеро лавы. Вы можете быть таким хорошим или ужасным, каким захотите.

У сундуков с ловушкой вокруг защелки есть небольшой красный квадрат, который может оповестить осторожного игрока. Поместите на переднюю стенку сундука табличку, чтобы скрыть текстуру. (Вам придется делать это крадучись: щелкните правой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу **Shift**.) Надпись на табличке может быть любой, но достаточно эффективным будет сообщение: «Бесплатные инструменты; берите сколько хотите» или «Хранилище алмазов». Красная текстура по-прежнему будет немного видна, но, вероятно, ее не заметят игроки-грабители, намеревающиеся украсть ваши пожитки. Вы также можете скрыть текстуру полностью, выкопав яму и опустив в нее сундук. О, как забавно!

Нажимные рельсы — Нажимные рельсы посылают сигнал, когда по ним проезжает вагонетка. Их можно использовать для переключения путей, отключения напряжения на других рельсах во избежание столкновения, открывания дверей, заполнения пустых воронок и т. д. Подключите к нажимному рельсу компаратор, чтобы посылать сигнал, который сможет отправлять полные вагонетки в одном направлении, а пустые — в другом. Это удобно, когда нужно сбросить пустые вагонетки в раздатчик, готовые для повторного использования, в то время, как заполненная вагонетка (в которой, возможно, будете ехать вы) отправится в другое место, например, на железнодорожную станцию, но есть много других применений.

Все остальные контейнеры (сундук, воронка, печка, выбрасыватель, раздатчик, проигрыватель и варочная стойка) также излучают сигнал, сила которого меняется в зависимости от их содержимого. Вызовите этот сигнал с помощью компаратора из красного камня, как описано далее в этой главе, чтобы превратить его в исходящий сигнал, который можно будет использовать где-либо еще.

Красная проводка

Красный камень добывают из красной руды при помощи железной, золотой или алмазной кирки. Помещенный на землю красный камень превращается в тропу, называемую также *красной проводкой*, который передает энергию или сигналы от одного компонента другому.

У провода из красного камня есть несколько интересных свойств (рис. 9.2):

- Проложить тропу довольно легко потому, что провод автоматически соединяет соседние узлы. Просто щелкните мышью по блокам, где вы хотели бы разместить провод, и он обогнет углы, проложится поверх твердых блоков и под ними, и создаст точки соединения, направленные в три или четыре стороны, как потребуется. Это липкий материал, поэтому, чтобы не дать отдельным схемам соединиться, разделите их, по меньшей мере, одним блоком иначе они соединятся и образуют решетку. Если пространство небольшое, а вам нужно провести два провода рядом, используйте вместо этого параллельно расположенные повторители.

- Электричество не «дружит» с водой. Вода просто смывает провода из красного камня, превращая их обратно в красный камень, который можно снова добыть. Будьте готовы, что вам придется строить прокладывать провода над блоками воды ил в тоннелях под ними.

- Активированный провод вспыхивает красным цветом, яркость которого постепенно уменьшается, пока ток не сходит на нет через 15 блоков. Чтобы поддерживать энергию для более длинных схем, вам потребуются повторители или факелы, как описано ниже.

- Ток проходит в пространстве поверх блока, по которому идет провод, но обеспечивает энергией (см. ниже) блок, расположенный ниже и блок непосредственно перед концом провода.

- Красный камень подает энергию блоку, по которому протянут провод, но проводит энергию через блок, расположенный над ним. Представьте, будто провод действительно занимает место над своим изображением. Это пространство не должно иметь препятствий, за исключением прозрачных плит или блоков, таких как стекло, лед, листья, и светящийся камень. На рис. 9.3 показан заблокированный провод.

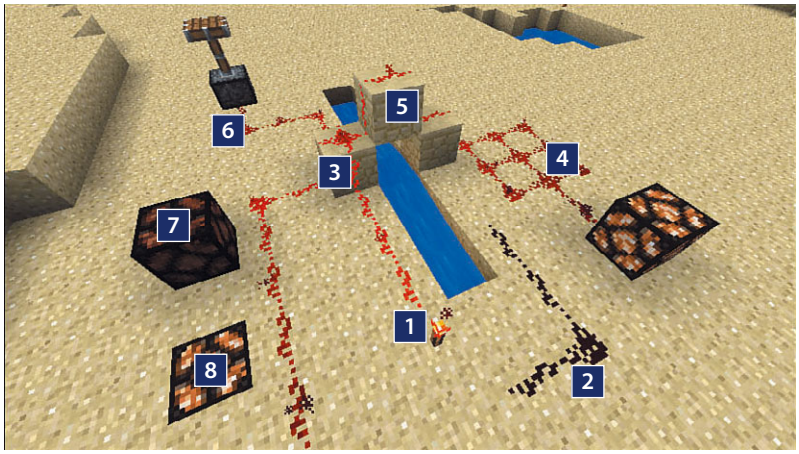


Рис. 9.2. Свойства красного камня.

1. Провод под напряжением излучает сияние и искрит.
2. Провод без напряжения имеет тусклый красный цвет.
3. Провода автоматически трансформируются в соединения, если разместить узлы рядом друг с другом.
4. При соединении близлежащих блоков образуется решетка, но энергия продолжает передаваться без коротких замыканий.
5. Провода также могут повторять контур блоков, расположенных ступеньками.
6. Устройства могут активироваться, если они находятся на конце провода на том же уровне…
7. …но не активируются, если размещены рядом с проводом.
8. Провод действительно может питать энергией блок, расположенный под ним, зажигая эту лампу из светящегося камня, которая утоплена в землю на один блок.

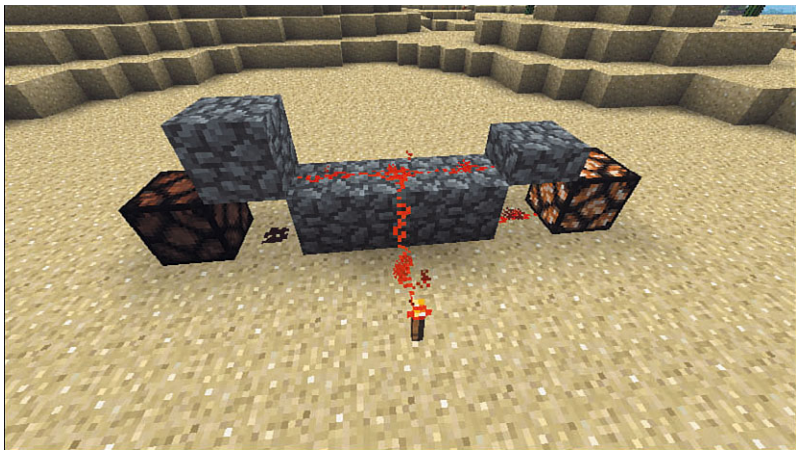


Рис. 9.3. Блоки не могут нарушить передачу тока по проводу: блок слева не дает току проходить вниз к лампе из светящегося камня, в то время как брусок справа (занимающий фактически только половину пространства, отведенного блоку) позволяет энергии проходить сквозь него и попадать вниз на землю, включая лампу. Замените мешающий вам блок бруском, если важно сохранить одинаковую текстуру, или прозрачным блоком.

Блоки, к которым подается энергия

Энергия красного камня распространяется от источника как *сильная* энергия. Сильная власть способна заставить светиться провода из красного камня и активировать устройства. Направьте сильную энергию в обычный непрозрачный блок, такой как грязь, булыжник или дерево, и этот блок станет распространять *слабую* энергию, которая сможет только активировать устройства.

В принципе, она недостаточно сильная, чтобы восстановить соединение с проводом из красного камня и продолжает действовать как частичный изолятор. Рис. 9.4 иллюстрирует эту концепцию.

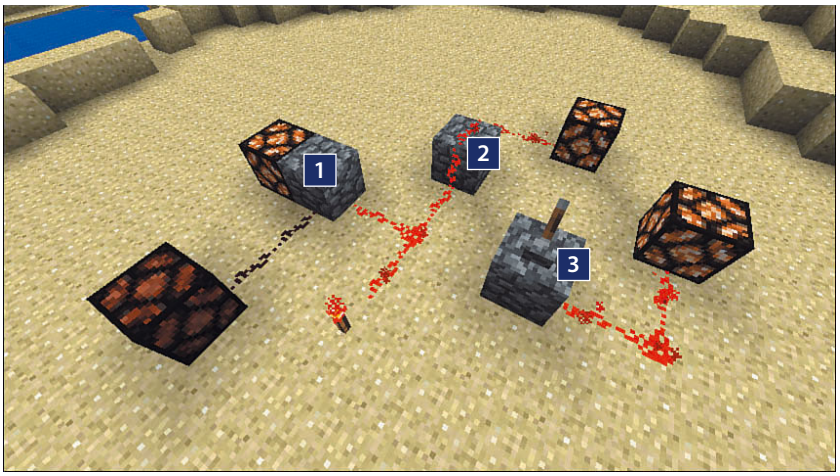


Рис. 9.4. Сильная и слабая энергия.

1. Булыжник излучает слабую энергию, достаточную для активации лампы и других устройств, но не достаточную для того, чтобы напитать энергией провод, ведущий ко второй лампе.
2. Когда провод проходит поверх блока, ток продолжает течь в пространстве над блоком.
3. Рычаг обеспечивает приток к блоку сильной энергии, подавая энергию к проводу.

Также стоит отметить, что прямая связь между источником питания и устройство не всегда необходима. Большинство непрозрачных блоков в Minecraft можно также напитать энергией непосредственно от источника. Это позволяет создавать очень короткие схемы. Я привел один пример этого в главе 6, где поршень активировался кнопкой, размещенной на блоке.

Далее в этой главе я приведу несколько других примеров.

Большинство источников из красного камня прикреплены к каким-либо блокам. Например, кнопки размещены на вертикальной поверхности блока такой, как стена, рычаг на любой поверхности, или даже потолок.

Вообще говоря, источник насыщает энергией блок, к которому он присоединен (*якорный* блок), и тот может активировать любые прилегающие к нему устройства. Вот почему кнопка, расположенная на блоке рядом с дверью, открывает эту дверь. Это не кнопка действует непосредственно на дверь с по-

мощью какой-то скрытой связи. Скорее, нажатие на кнопку, включает питание блока, к которому она крепится, а этот блок, находящийся рядом с дверью, вызывает ее открытие.

ПРИМЕЧАНИЕ

Факелы питают энергией блоки, расположенные над ними

Конечно, есть исключения из этого правила. Красный факел питает энергией блок, расположенный над ним, а не тот, к которому он присоединен.

Теперь самое важное. Все источники, кроме красного камня также активно питают энергией пространство, которое занимают, а не только якорный блок. (Блоки красного камня являются якорями для самих себя поэтому, они питают сильной энергией только то пространство, которое занимают.) Это позволяет выбрать один из двух блоков, к которым можно прикрепить компоненты: либо к якорному блоку, либо к блоку, занятому предметом, являющимся источником питания. На рис. 9.5 показано, как это работает.

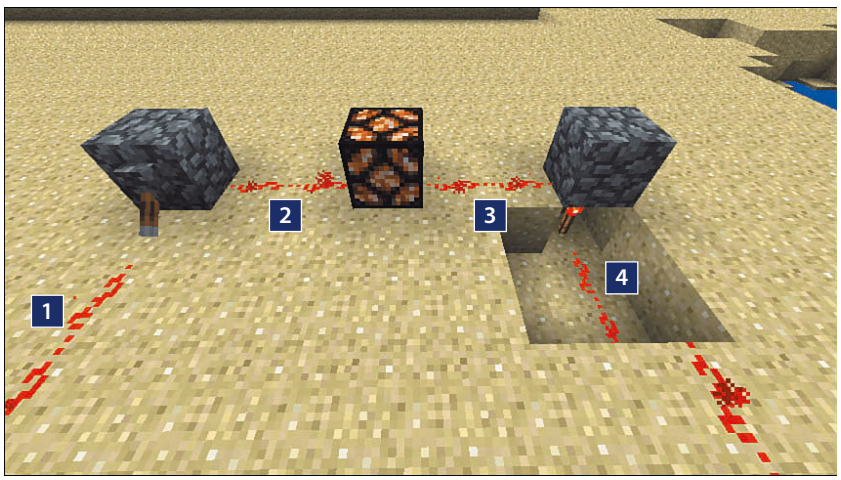


Рис. 9.5. Каждый источник питания обеспечивает сильной энергией два блока.

1. Этот провод питается энергией от пространства, занимаемого рычагом.
2. Этот провод получает питание от блока, к которому прикреплен рычаг.
3. Красный факел питает энергией блок, находящийся над ним, поэтому этот провод получает питание от блока булыжника, расположенного над факелом.
4. Факел также питает энергией занимаемое им пространство, зажигая провод из красного камня.

Помня правило двух блоков, вы получите множество возможностей соединения компонентов и запуска схем. Другими словами, тем лучше для вас!

Модификаторы

Модификаторы изменяют ток удобными способами. Существуют два их вида: повторители и компараторы.

Повторители

Повторители из красного камня могут усиливать сильный или слабый ток и добавлять задержку на период от 1 до 4 тактов, которая полезна для добавления таймеров к схемам. Повторитель также действует как диод, обеспечивая протекание тока только в одном направлении. Функция увеличения мощности позволяет току проходить сквозь твердые блоки, такие как стены, не требуя поиска пути над или под ними. Это само по себе может решить некоторые проблемы проектирования, которые в противном случае были бы весьма сложными. На рис. 9.6 показаны два примера.

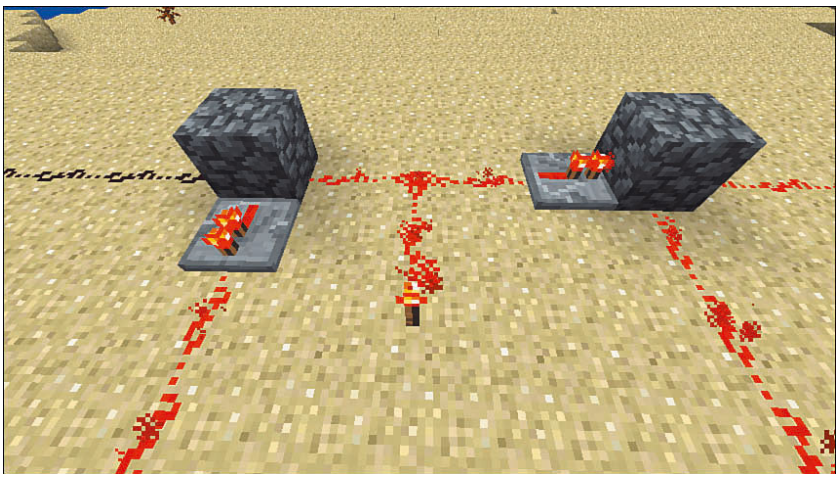


Рис. 9.6. Повторитель справа подхватывает слабый ток, достигающий блока и усиливает его, возвращая обратно сильным. Без этого блок просто будет излучать слабый ток, недостаточный, чтобы зажечь провод с левого края. Повторитель справа превращает этот блок в сильный излучатель, зажигающий провода из красного камня.

Ток повторителя всегда течет в направлении одного фиксированного источника света на повторителе. Вы можете различить малозаметную треугольную текстуру на верхушке повторителя, которая показывает это направление. Поместите ретранслятор так, чтобы он был обращен в том направлении, куда вам нужно направить ток, и он выровняется как нужно. Щелкните по повторителю правой кнопкой мыши, чтобы добавить в схему задержку. По умолчанию используется значение 0,1 секунды, которое увеличивается до 0,4 секунд с каждым щелчком правой кнопкой мыши, пока свет не вернет-

ся полностью к основе канала. Повторители также полезны для направления тока в ограниченном пространстве, потому что их можно располагать рядом друг с другом, и они не будут образовывать решетку, как происходит с расположенными рядом проводами. Расположите их сериями, как показано на рис. 9.7.

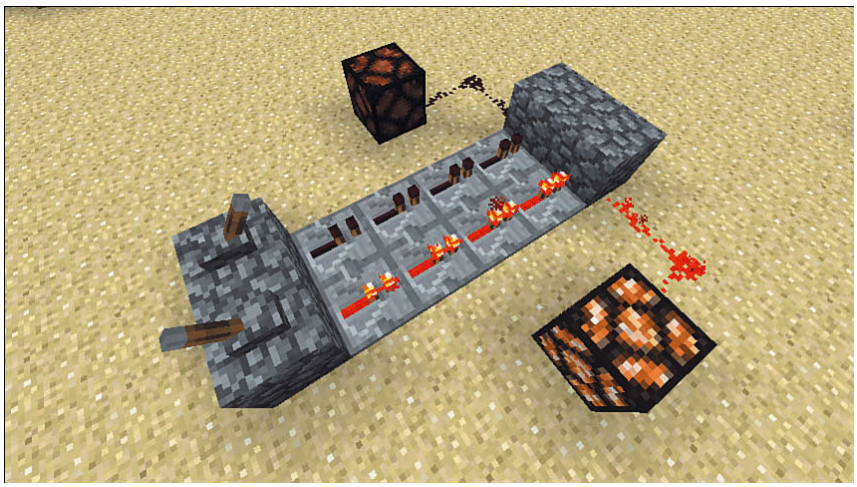


Рис. 9.7. Два комплекта повторителей удерживают потоки энергии от соединения. Завершите эти наборы с блоками и используйте стороны блоков, чтобы направить разные схемы в нужные стороны.

Повторители обладают еще одним полезным свойством: направьте ток из одного повторителя под прямым углом к другому, и любая энергия, примененная в первом, блокирует исходящую от второго энергию. Так получается защелка, в буквальном смысле, так как это можно использовать для создания замка для двери или даже 1-битовой ячейки памяти.

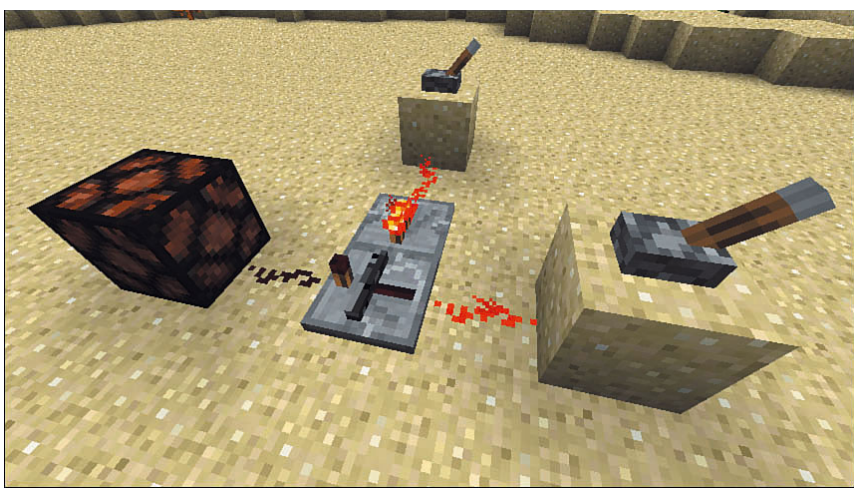


Рис. 9.8. Задний повторитель заблокировал повторитель, расположенный впереди, в выключенном состоянии (показано блоком вверху, который заменяет скользящий факел), даже несмотря на то, что энергия, подходящая к повторителю, в обычном случае прошла бы сквозь него и зажгла лампу.

Компараторы

Компаратор из красного камня увеличивает или уменьшает выходной сигнал в соответствии с силой входного сигнала. Компараторы могут проверять содержимое сундука, воронки, печки, выбрасывателя, раздатчика, проигрывателя и варочной стойки или сравнивать относительный объем каждого и затем вызвать другую функцию такую, как создание вагонетки с загрузочной воронкой, чтобы переместить ее в другое место для разгрузки (рис. 9.9). В приведенных ниже примерах я покажу несколько более полезных сценариев. Для создания компаратора нужен пустой кварц, который можно добыть только в Нижнем мире.

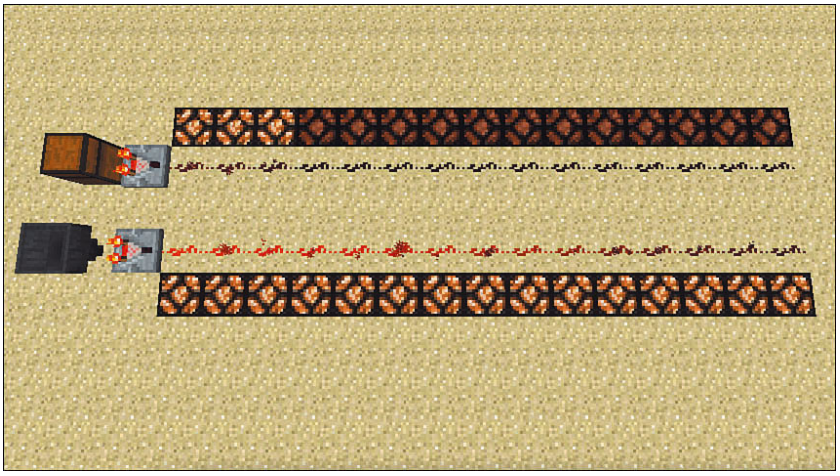


Рис. 9.9. Компараторы сообщают о содержании запасов, излучая сигнал, сила которого равна числу слотов, доступных в этом элементе, деленному на количество занятых слотов, переведенное в проценты из расчета, что за 100% берется число 15. В воронке и сундуке есть по 5 полных слотов. Поскольку в воронке всего 5 слотов, компаратор выдает сигнал, сила которого равна 15 или 100%. В сундуке всего 27 слотов, и он заполнен примерно на 18%, что, если округлить дает силу сигнала равную 3.

Компараторы всегда выводят сигнал равный по силе входящему, если только они не получают побочный сигнал, который может исходить от любого источника входящего сигнала. В этом случае они работают в двух режимах:

- **Режим сравнения** — Если побочный сигнал сильнее входящего, исходящий сигнал равен нулю. Во всех других случаях сила входящего сигнал равняется силе исходящего.
- **Режим вычитания** — Если побочный сигнал слабее входящего, сила исходящего сигнала равна силе входящего за вычетом силы побочного сигнала. Во всех остальных случаях, исходящий сигнал равен нулю.

Понятно, что это не так уж легко осмыслить. Примеры вам помогут.

Устройства вывода

Все эти источники питания, провода и модификаторы практически бесполезны без цепи, которая выполняет какую-либо функцию. В Minecraft предоставлено большое количество устройств, активаторов, гаджетов и многого другого. На рис. 9.10 показан весь набор, описанный в приведенном ниже списке.

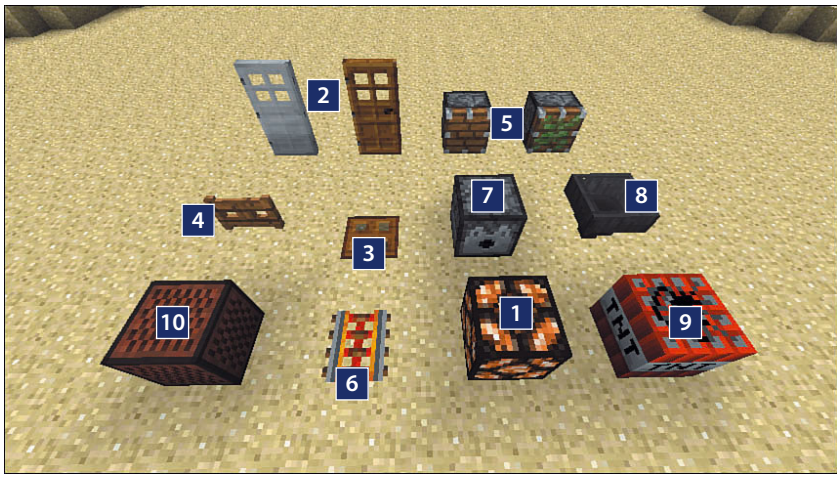


Рис. 9.10. Все устройства вывода в Minecraft.

1. Лампа.
2. Железные и деревянные двери.
3. Люк.
4. Ворота.
5. Обычные и липкие поршни.
6. Энергорельсы.
7. Раздатчик.
8. Воронка.
9. TNT.
10. Музыкальный блок.

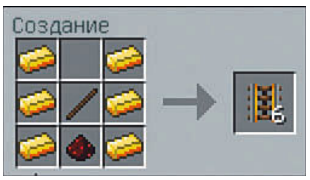
Лампа — Лампа, как вы видели на многих рисунках этой главы, удобна для проверки напряжения на выходе схем. Из нее также получается очень хороший источник света, хотя для ее создания потребуется светящийся камень из Нижнего мира. Светящийся камень имеется в избытке, но очевидно, что сначала вам придется спуститься в Нижний мир.

Двери — Удобный способ попасть в помещение. Двери бывают железными и деревянными и мгновенно переходят из распахнутого в закрытое состояние, а это значит, что на выходе никто не сможет ударить вас сзади. Железные двери можно открыть, только подведя к ним электроэнергию. Они также не дают зомби попасть внутрь, когда вы играете на высоком уровне сложности.

Люки — Хотя нажимная пластина и слишком заметна, чтобы использовать ее в ловушках, но, помещенная перед люком, она избавит вас от необходимости щелкать правой кнопкой мыши.

Поршни — Как обычные, так и липкие поршни невероятно полезны. Вы увидите несколько примеров это в ближайшее время.

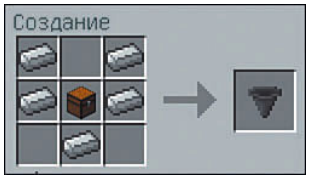
Энергорельсы (электрические рельсы) — Конечно, можно включить питание вагонетки, запрыгнув в нее верхом на свинье, но разве нет другого способа? Над вами ведь будут смеяться. Электрические рельсы обеспечивают более стильный способ передвижения из пункта А в пункт Б для вас и ваших вагонеток.



Ворота — Они открываются, закрываются и хорошо подходят, если нужно, чтобы скот не разбегался.

Раздатчик — выбрасывает практически любой предмет, помещенный в него. Обычно используется для стрельбы стрелами, создания потока воды, ну и огромного множества других применений. Раздатчики — незаменимая часть любой автоматизированной системы.

Воронки — Воронки перемещают предметы между контейнерами. И хотя воронки не зависят от энергии, они прекращают передачу содержимого наружу или внутрь, когда получают сигнал со стороны.



TNT — самая разрушительная сила в Minecraft. Запустите его с помощью энергетического импульса или используйте сооруженную из TNT вагонетку, чтобы создать движущуюся зону разрушения, приводимую в действие активирующими рельсами. Соорудите TNT из пороха, собранного с убитых криперов (что легче сказать, чем сделать) и обычного песка.

Музыкальные блоки — это симпатичное эстетическое дополнение к игре и очень простой способ создания звукового уведомления или предупреждения о наступлении определенных событий. Щелчком правой кнопкой мыши можно изменить тональность, которая будет воспроизводиться, когда к блоку поступит энергия. Вы даже можете создать собственный дверной звонок из нескольких соединенных блоков, используя повторители, чтобы добиться задержки. Позвольте проявиться своим задаткам композитора.

Устройства вывода составляют целую коллекцию. Далее мы будем использовать их различными способами. Вы можете делать передовые схемы и механизмы, объединив все компоненты разными способами. Система красного камня может только подключить кнопку к источнику освещения или рычаг к раздатчику воды.

Автоматические двери

Давайте начнем с чего-то простого и полезного. Вы, наверное, уже экспериментировали с электрическими дверьми. Поместите деревянную или каменную кнопку на стене рядом с любой отдельно расположенной дверью, и она откроется. То же самое можно проделать с двумя дверьми, расположенными бок о бок, но одна кнопка, размещенная с одной стороны, не откроет их обе. Правда было бы отлично, если бы можно было связать кнопку с обеими дверьми, чтобы распахивались так, как вам хочется?

Рис. 9.11. Простая схема для соединения двух дверей.

Все, что вам нужно, это немного пыли красного камня. Выполните следующие действия и посмотрите на рис. 9.11:

1. Установите двери. Порядок, в котором вы их устанавливаете, важен. Сначала установите левую дверь, а потом правую. Тогда правая дверь окажется повернутой по горизонтали, и станет зеркальным отражением левой.

2. Установите вокруг дверей блоки, как показано на рисунке, чтобы с каждой стороны было несколько их друг на друге.

3. Поместите кнопку на верхний левый блок. Деревянные кнопки обеспечивают полуторасекундный импульс энергии, а как каменные кнопки обеспечивают односекундный импульс.

4. Проведите линию из пыли красного камня U-образной формы от основания одной стопки блоков сбоку от двери, пока она не окажется точно у основания другой стопки блоков. Красный камень получает ток из пространства, занимаемого блоком с кнопкой, передавая ток к блоку в основании стопки с противоположной стороны, питая его энергией и запуская открывание противоположной двери.

Какова единственная очевидная проблема? Это не красиво. Положить симпатичный коврик у двери, чтобы скрыть провода не получится, но есть и другие способы улучшить ситуацию.

Давайте уберем провод и начнем все сначала. Взгляните на рис. 9.12. Это все та же концепция, но провод теперь проходит вбок от якорного блока кнопки на несколько блоков вниз туда, где его можно спрятать рельефом и возвращается обратно с другой стороны таким же образом, как зеркальное отображение. Выполните следующие действия:

1. Выкопайте блоки, как показано, хотя вы можете оставить передний ряд на месте. Я просто удалил их, чтобы лучше показать схему.

2. Добавьте два одинарных ряда блоков с каждой стороны от дверных косяков и пустите красный камень поверх блоков и вниз в траншею.

3. Когда дойдете до середины, прервитесь и установите повторитель из красного камня, чтобы усилить ток потому, что ему придется пройти схему длиннее, чем 15 шагов. Поместите его в том направлении, в котором должен идти ток (в этом примере, обращенным вправо), а затем продолжите провод из красного камня с другой стороны и вверх по ступенькам на другой стороне.

4. Время проверки! Нажмите кнопку, и обе двери должны распахнуться. Сначала левая, а затем, после крошечной задержки в одну десятую секунды, вызванной тем, что ток проходит через повторитель — правая.

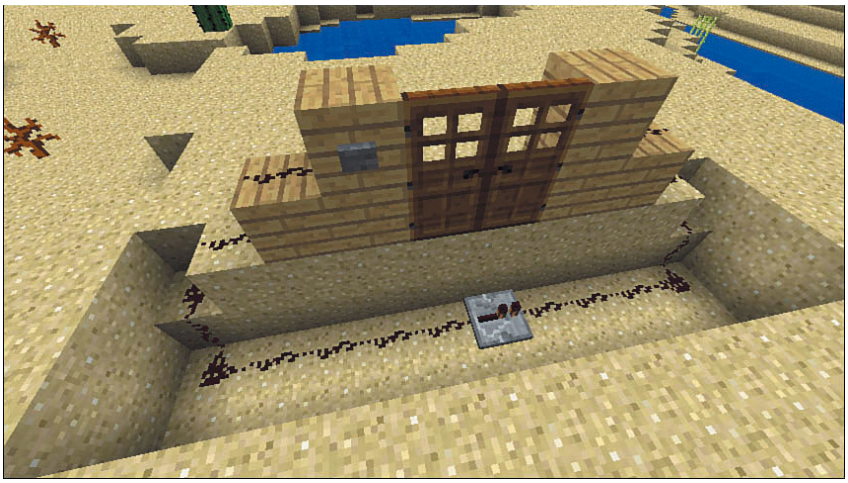


Рис. 9.12. На то, чтобы заново провести провод так, что он окажется скрытым от глаз, потребуется всего несколько минут. Углубление на два блока вниз оставит место для того, чтобы настелить полы на одном уровне с землей.

5. Теперь давайте накроем все обратно. Начните с заполнения основной траншеи с помощью любого материала, который вам нравится, даже стеклянных блоков, если вы хотите видеть, как вспыхивает провод каждый раз, когда вы входите, но пока не вставляйте два блока в дальнем конце.

6. На рис. 9.13 показаны блоки в конце траншеи. Один находится на глубине одного блока, а второй — на глубине двух блоков. Поставьте брусок вместо полноценного блока над пространством глубиной в два блока. Это позволит сравнять поверхность с землей, а также даст току возможность проходить под бруском.

Рис. 9.13. Накройте пространство справа бруском, чтобы позволить току уходить вниз в траншею.

7. Надстраивайте другие блоки вокруг и поверх провода, пока не добьетесь желаемого результата. На рис. 9.14 показан пример, где вход превращен в нечто более грандиозное и при этом все провода скрыты.

Рис. 9.14. Готовый портик. Чтобы соорудить крышу, я использовал столбики изгороди и деревянные бруски.

8. Установите пару нажимных пластин за дверью, чтобы облегчить выход. Пластины — не совсем идеальный вариант. Каждая открывает только ту дверь, которая находится перед ней. Для дополнительных элементов выкопайте траншею глубиной два блока под тем местом, где будут пластины, и поместите под обе пластины немного красного камня, который будет где-нибудь соединяться с проводом, идущим от кнопки. Это гарантирует, что независимо от того, на какую пластину вы наступите, исходная схема, открывающая обе двери, получит заряд, и обе двери откроются.

СОВЕТ

Уходя забыли закрыть дверь?

Поместите деревянную нажимную пластину с внутренней стороны от всех дверей, ведущих наружу, даже если вы не прокладываете провода. Вам не нужно будет щелкать мышью по двери, чтобы выйти, и дверь будет каждый раз автоматически закрываться позади вас.

Это лишь один из примеров соединения дверей и прокладывания проводов, существует много способов, как это сделать. Провод может идти поверх двери. Его также можно сделать короче с другой стороны, поместив красный факел на два блока ниже двери, и подведя к нему питание через инвертор, но повторитель значительно упрощает конструкцию. И, конечно, все сооружение можно повернуть так, что провод будет проходить за дверью.

Давайте применим более изощренный подход. Распахивающиеся двери — это хорошо, но если вы задумали нечто более высокотехнологичное, возможно, современную крепость украшенную всем, что открывается и закрывается (в буквальном смысле), вы можете рассмотреть вариант усовершенствования до уровня, когда двери разъезжаются в стороны перед вами. Они бесшумны, и не производят даже свистящего звука открывающейся двери, как в фантастических фильмах. Тем не менее они действительно здорово смотрятся, и вы можете сделать их из любого материала, в том числе из стеклянных блоков, так что они определенно добавят шика любому строению.

Для скользящих дверей придется добавить к петле дополнительную схему. Поршни должны оставаться под напряжением и в то же время в поднятом положении, чтобы дверь оставалась закрытой. Но при нажатии на кнопку энергия будет подаваться, а не прекращаться, и при переключении рычага двери просто будут оставаться в том или ином положении. Необходимо найти для схемы способ постоянно удерживать поршни под напряжением, но прекращать подачу тока только тогда, когда кнопка излучает собственный ток.

Такое устройство известно как инвертор, или вентиль NOT и создается путем соединения красного факела с блоком кнопки. На рис. 9.15 показана основная схема, все компоненты которой обозначены. На рисунке поршни находятся под напряжением. Сначала они будут убраны, но вы можете разместить фактические блоки дверей в середине или напротив поршней, и они будут работать нормально, как только поршни выдвинутся в первый раз.

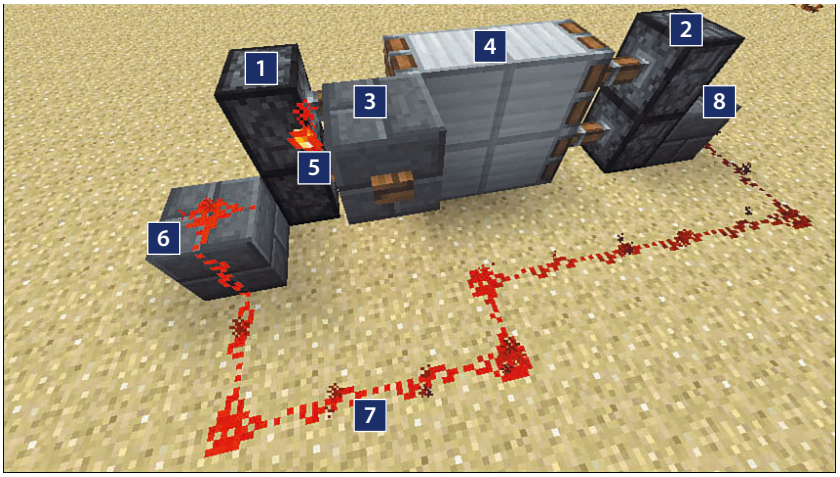


Рис. 9.15. Разместите эти компоненты для создания механизма раздвижных дверей.

1. Два липких поршня, установленные друг на друга.
2. Второй набор липких поршней нужен для противоположной раздвижной двери.
3. Блок с прикрепленной к нему кнопкой.
4. Блоки для двери. Я использовал железо, чтобы было больше похоже на крепость.
5. Красный факел, прикрепленный к блоку с кнопкой и образующий инвертор.
6. Начало провода из красного камня.
7. Провод должен обходить блок вокруг места кнопки, чтобы он не мог активироваться при нажатии кнопки.
8. Проложите провод вверх и поверх блока, расположенного позади второй стопки поршней.

Для упрощения я показал провод на уровне, но заройте его так же, как в примере с деревянными дверьми, а затем надстройте порог, чтобы все скрыть. На рис. 9.16 показан один из примеров, но не стесняйтесь добиваться того внешнего вида, который вам нравится. Поршневые двери представляют собой впечатляющий вход в крепость, вырытую в склоне холма, где вы можете использовать естественный рельеф местности, чтобы скрыть внутреннюю работу. Вы также можете перевернуть схему на 90 градусов и сделать так, чтобы двери открывались вертикально или добавить вертикальные двери и поршни к горизонтальным, чтобы создать эффект трехсторонней диафрагмы.

Попробуйте использовать тот же проект с дополнительной схемой защелки: пропустите провод от нажимных пластин через защелку, подавая питание боковому повторителю с помощью расположенного внутри рычага. Используйте прижимные пластины, чтобы быстро входить и выходить, а затем примените рычаг, чтобы закрыть двери на ночь.

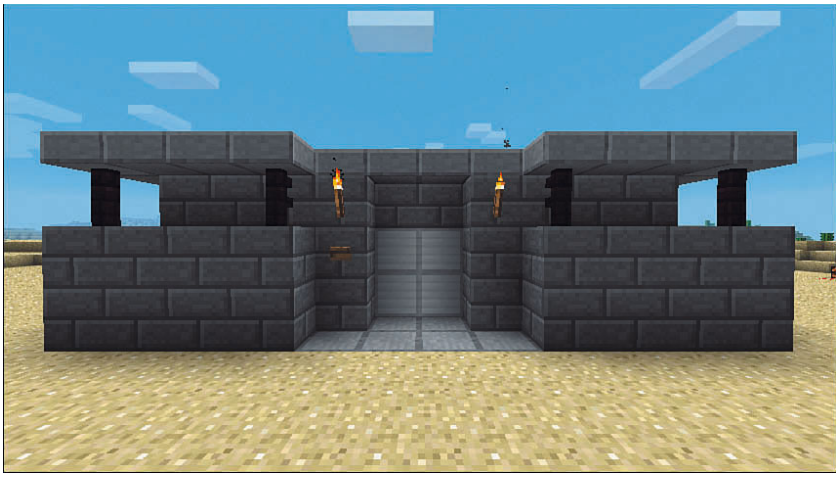


Рис. 9.16. Один из способов скрыть провод, ведущий к поршневым дверям.

Последний пример управляемых с помощью поршней устройств: на рис. 9.17 показан набор из трех автоматических штормовых ставней из железного блока, скрытых в полости стены. (Я разобрал внутреннюю деревянную стену и пол, чтобы вы могли увидеть, как это работает.) Такая система управляется с помощью рычага и более устойчива к взрыву, чем стекло, и вы сможете открыть ставни, чтобы пальнуть в мобов. Подведите от ставней провод к рычагу и скройте его под полом.

Рис. 9.17. Раздвижные окна, созданные с помощью липких поршней. Повторители поддерживает ток, направленный прямо на блок основания под поршнями. Без них провод образует решетку и перестанет работать.

Вертикально подающийся ток

Хотя провода из красного камня можно легко проложить вверх и вниз по ступенькам, иногда вам потребуется вместо этого разместить их вертикально.

Самый простой способ этого добиться — использовать серию расположенных в шахматном порядке красных факелов, убедившись, что верхний находится в таком же положении (не обращен в противоположную сторону), что и факел в основании башни. Пример показан на рис. 9.18.

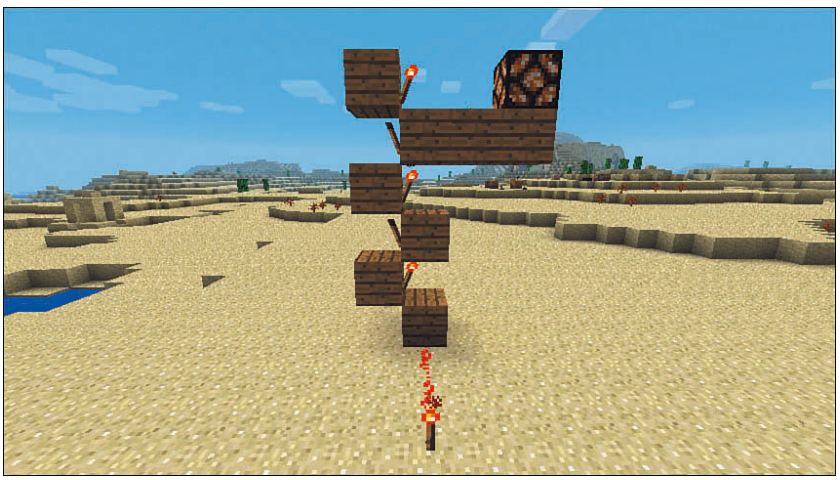


Рис. 9.18. Красные факелы питают энергией расположенные над ними блоки, поэтому они — простой способ создания восходящего вертикально тока.

СОВЕТ

1×1 Альтернативный вариант вертикально восходящего тока

Ток (или, скорее, электрический сигнал) будет передаваться вверх по схеме 1×1, если поместить красные факелы поверх блоков, а не сбоку от них. Для этого потребуется возвести временную башню позади запланированной, чтобы ее можно было удалить, конструкцию на стене. Прикрепите блоки к башне или стене через один. Установите красные факелы над каждым блоком, и они будут передавать сигнал выше, пока вы не сможете получить энергию от последнего факела, помещенного сбоку от самого верхнего блока.

Единственный способ направить ток вниз — использовав лестницу 2×2 (см. главу 4). Вы можете применить это в режиме **Выживание** (Survival), а также для направленного вверх тока потому, что это простой способ направить ток вверх или вниз по схеме.

Расширенные схемы

Создатели игры Minecraft сделали кое-что интересное, когда проектировали систему красного камня: они сделали возможной имитацию двоичной логической системы, которая также составляет сердце любой интегральной схемы, запускающей вашу электронику. Она вовсе не такая безумно сложная, как современные процессоры, и больше похожа на макет с проводами, усыпанный вакуумными трубками, но основа остается. Давайте рассмотрим некоторые прототипы логических схем, и как они используются для создания действительно полезных вещей.

Вентили отрицания NOT (инверторы)

Вентили NOT получают входное значение и на выходе показывают противоположное значение. Например, если на входе ток включен, на выходе из вентиля NOT он будет выключен. Если ток отключен, на выходе он будет включен. Красные факелы действуют подобным образом. По умолчанию они передают ток, но, если блок, к которому они присоединены, получает питание из другого источника, факел выключается. Вентили NOT также известны как инверторы, потому что они инвертируют ток. Мы уже использовали инвертор, чтобы инвертировать ток от факела с кнопкой в примере с раздвигающимися дверьми. Однако у них есть много других применений. Например, два инвертора, расположенные подряд, действуют как усилитель так же, как повторитель (рис. 9.19).

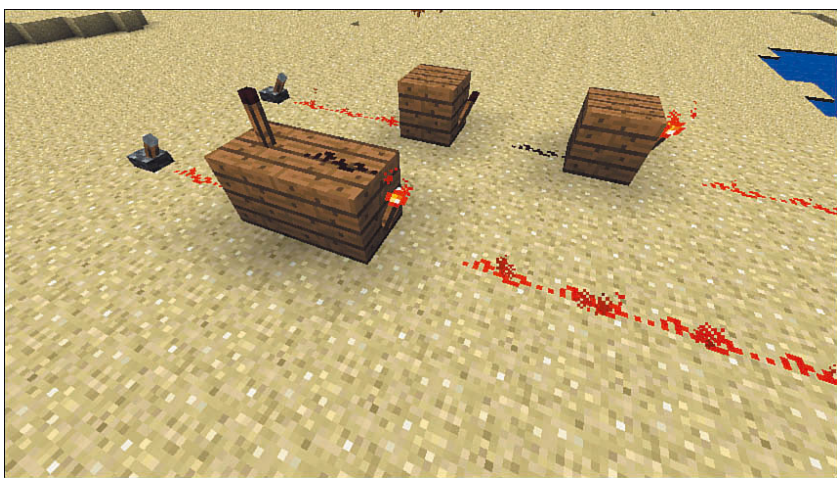


Рис. 9.19. Инверторы как усилители: ближняя пара инверторов — это более компактная версия набора, расположенного на заднем фоне (два инвертора подряд).

Инверторы также могут превратить датчик дневного света в ночник, как показано на рис. 9.20. Датчик дневного света излучает сигнал в соответствии с количеством света, которое он получает. Если направить сигнал в инвертор, лампа будет включаться, когда датчик выключен и наоборот.

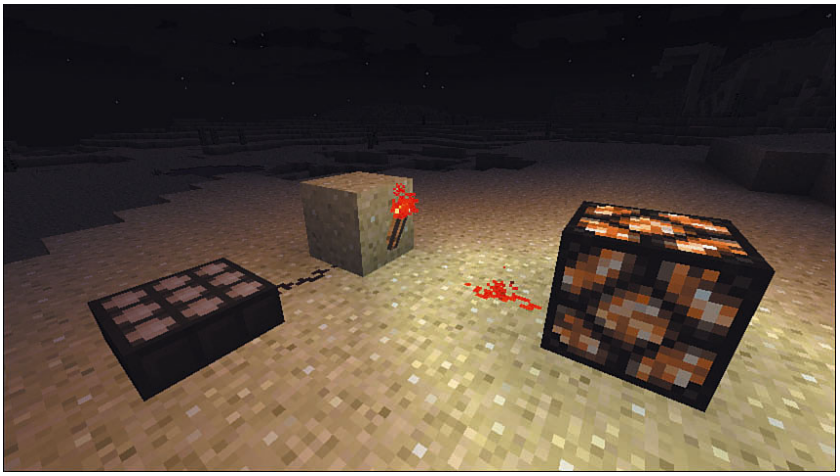


Рис. 9.20. Нужен ночник? Это легко устроить, и вы можете добавить еще лампы и музыкальные блоки, чтобы соорудить полноценную систему освещения со слышимым звуком, когда придет ночь.

Вентили дизъюнкции OR или любая подача энергии подойдет

Вентили OR обеспечивают наличие тока на выходе, если подается какая-либо энергия на входе. Это естественная функция красной проводки. Просто подключите два или несколько проводов в Т-образное соединение, и на выходе всегда будет ток, если он будет подаваться по одному из проводов на входе или ток будет отключен, если на входе все провода обесточены. На рис. 9.21 показан вентиль OR с тремя типами ввода, любой из которых может зажечь лампу.

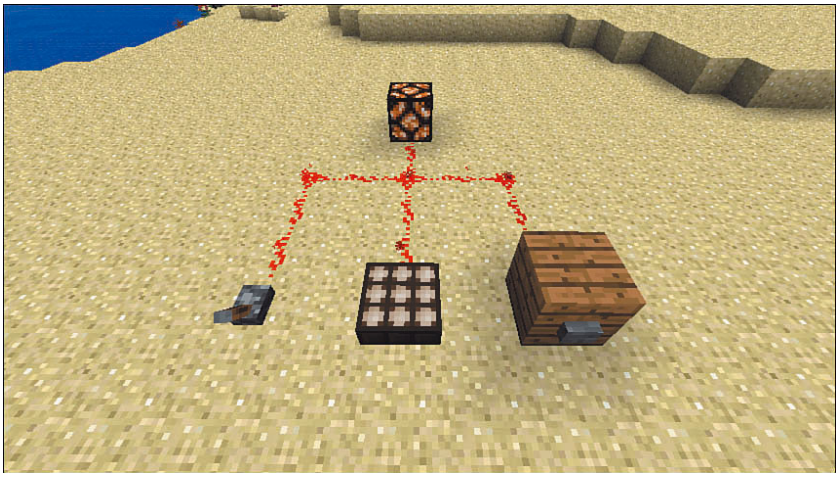


Рис. 9.21. Вентиль OR представлен в виде стыка проводов. В этом случае датчик дневного света передает энергию, благодаря которой все провода светятся. Добавьте к каждому проводу повторители или инверторы, если важно, чтобы ток всегда шел в одном направлении.

У вентилей OR множество способов применения, в первую очередь потому, что они позволяют подключить в одну схему несколько источников питания.

Например, ряд нажимных пластин или натяжных датчиков по периметру можно подключить к одному проводу, который будет проведен в ваш дом, создавая систему сигнализации по периметру.

Вы также можете добавить схему с таймером к музыкальному блоку для создания звуковой тональной сигнализации.

Я уверен, вы найдете много других применений.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вентиль OR не подходит, значит это вентиль NOR

Вентили отрицания дизъюнкции NOR работают так же, как и вентили OR, но исходящий от них сигнал инвертирован. Представьте, что это связка вентилей NOT и OR. В этих логических элементах, исходящий сигнал ИСТИННЫЙ, только если оба входящих сигнала ЛОЖНЫЕ. Просто разместите инвертор на однопроводном выходе из вентиля OR, чтобы создать вентиль NOR.

Вентиль конъюнкции AND, двойная истина

Вентиль AND выдает на выходе ток (или значение ИСТИНА), если на входе у обоих источников также значение ИСТИНА.

В реальной жизни он часто используется в системах безопасности, где для того, чтобы открыть хранилище, нужно нажать две клавиши. Вы можете сделать нечто подобное, чтобы создать безопасную комнату, и это может быть особенно полезно в многопользовательской игре.

Поместите рычаг рядом с дверью (хотя и не настолько близко, чтобы дверь могла его напрямую активировать) и спрячьте рычаг в другой части строения. Соедините их вместе и направьте исходящий ток на дверь.

Теперь размещенная на видном месте кнопка не сработает, если спрятанный рычаг также не будет переведен в активированное положение.

Вентиль AND — это более сложная конструкция с использованием трех инверторов: двух для входа и одного для выхода.

На рис. 9.22 показан логический элемент, где оба входа активированы, а на рис. 9.23 показано то же самое, но один вход выключен.

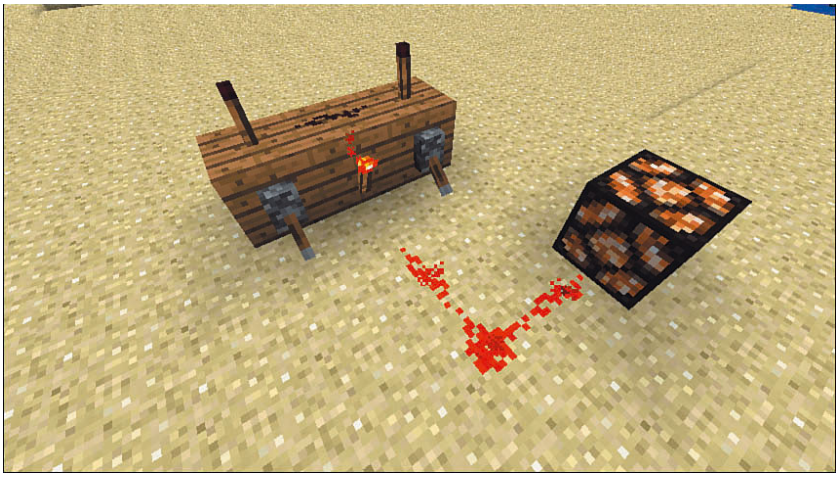


Рис. 9.22. Вентиль AND с обоими включенными входами. В этом случае оба факела над рычагами отключены, гарантируя, что в инвертор, расположенный с боковой стороны блока, не поступает ток. Поэтому инвертор посылает энергию на выход, зажигая лампу.

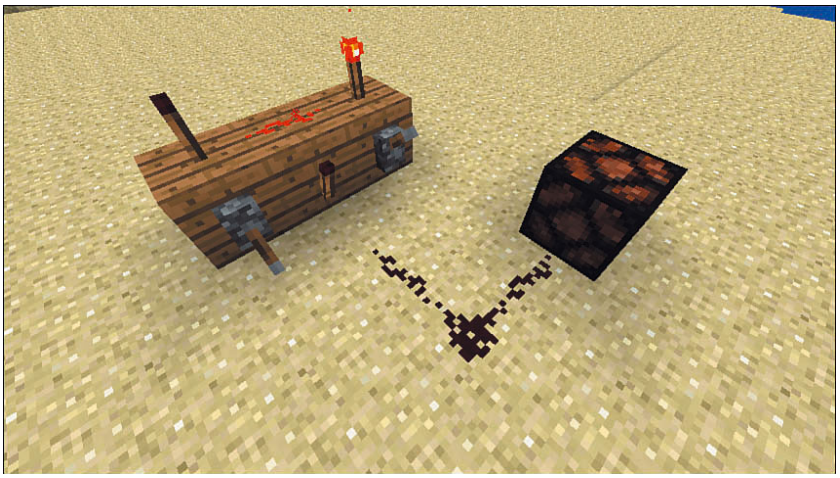


Рис. 9.23. Когда один из рычагов выключен, ток поступает от его факела к инвертору на выходе, отрезая сам себя.

Циклы повторителя

Циклы создают пульсирующую схему. Их возможно создать с помощью только красных факелов, но красные повторители делают их более компактными, позволяя регулировать время, изменяя задержку повторителя щелчком правой кнопкой мыши. На рис. 9.24 показан прототип проекта с одним повторителем, настроенным так, чтобы создавать задержку в 0,4 секунды. Факел добавляет еще один такт, создавая цикл длительностью 0,5 секунды. Вы можете расширить схему, добавив больше повторителей, чтобы увеличить задержку. Замените рычаг проводом, подключенным к любому другому источнику питания или сигналу, чтобы подключить повторитель к другой схеме. В качестве дополнительной задачи превратите повторитель в выключающую схему. То есть цикл будет запускаться постоянно при любом входящем сигнале, пока его не сбросят, как сигнализация. Самый простой способ

сделать это — используя блок красного камня, скользящий между двумя обычными (не липкими) поршнями.

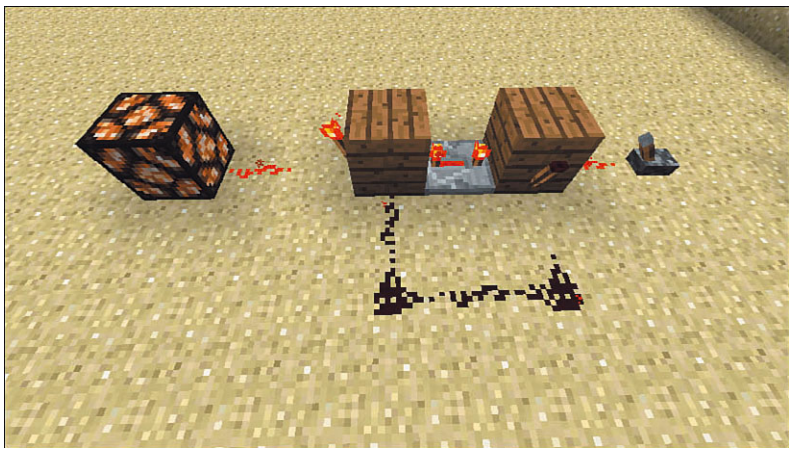


Рис. 9.24. Цикл повторителя работает от любого типа источника питания.

На рис. 9.25 показан этот прием. Обратите внимание, что перед лампой добавлен инвертор, чтобы в своем обычном состоянии она была выключена. Дополнительный повторитель установлен только затем, чтобы расширить схему.

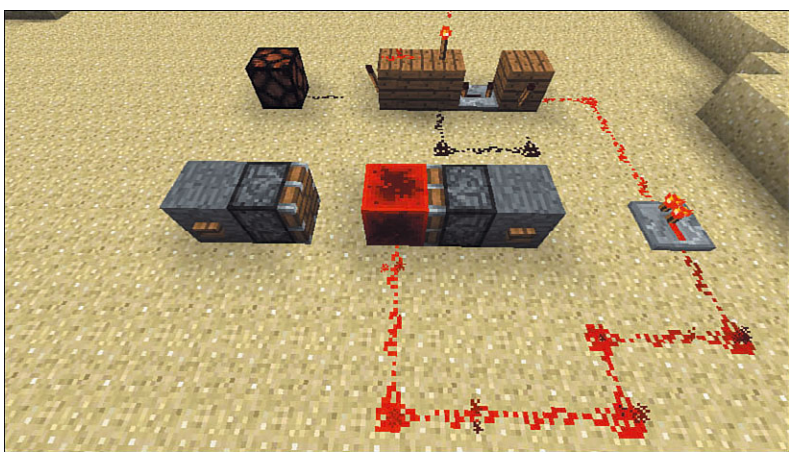


Рис. 9.25. Схема повторителя с выключающей схемой. Кнопка справа вызывает цикл повторителя, отодвигая блок от схемы, позволяя запускаться циклу. Цикл будет продолжать работать, пока нажатием кнопки слева блок красного камня не будет возвращен в исходное положение.

Железнодорожный транспорт

Система железнодорожного транспорта в Minecraft, как и многое другое в игре, может по вашему желанию быть простой или безумно сложной. Это, безусловно, часть очарования игры и трудная задача.

Она может работать в упрощенном виде, но красный камень глубоко проник в железнодорожную систему.

Электрические и нажимные рельсы обеспечивают ключевые звенья, которые объединяют рельсы и красный камень в единое целое.

В более ранних версиях Minecraft до обновления «Horse Update», появившегося с выпуском версии 1.6.2 и представившего несколько связанных с лошадьми функций, железнодорожный транспорт был самым быстрым способом добраться из пункта А в пункт Я через пункты Б и Ю, если вы предпочитаете живописный маршрут.

Вагонетки движутся со средней скоростью 8 метров (или блоков) в секунду и могут взбираться на холмы, пересекать долины и, в зависимости от того, как вы спроектируете дорогу, в процессе могут добавить вам острых ощущений, как от катания на «американских горках». Вы не побьете рекордов скорости, и вагонетки не такие быстрые, как скакуны, но это определенно лучше, чем идти пешком. Теперь, когда появились лошади, есть более быстрые способы перемещения, но железная дорога по-прежнему остается отличной системой для перемещения предметов, ресурсов и собственных поездок.

Система ограничена вашей фантазией. В этом разделе я познакомлю вас с основными компонентами, стратегиями размещения рельсов, а также некоторыми более эффективными советами и уловками — достаточно, чтобы заставить вас потрудиться.

Отправляемся в путешествие по Minecraft

Железная дорога без подвижного состава так же бесполезна, как автомобиль без колес (я жду появления мода с магнитной подвеской, TrainCraft, см. главу 13).

Существует несколько вариантов стандартной вагонетки, показанной на рис. 9.26. Было бы замечательно, если бы это были славные представители прошлых лет; без паровой тяги, но свою работу выполняют. Давайте рассмотрим типы вагонеток:

Вагонетка — это самая простая версия самокатящейся колесницы. Запрыгивайте в нее, щелкнув правой кнопкой мыши по пустой вагонетке, и катайтесь. Нажмите клавишу **W**, чтобы двинуться в том направлении, в котором вы смотрите. Чтобы вернуться, просто развернитесь, чтобы смотреть в противоположном направлении и снова нажмите клавишу **W**. Чтобы выйти из вагонетки, нажмите левую клавишу **Shift**. Самостоятельное движение эффективное, но медленное. Склоны (если вам нравятся), вагонетка с печкой или электрические рельсы ускорят движение. Другие мобы также могут также ездить в этой вагонетке.

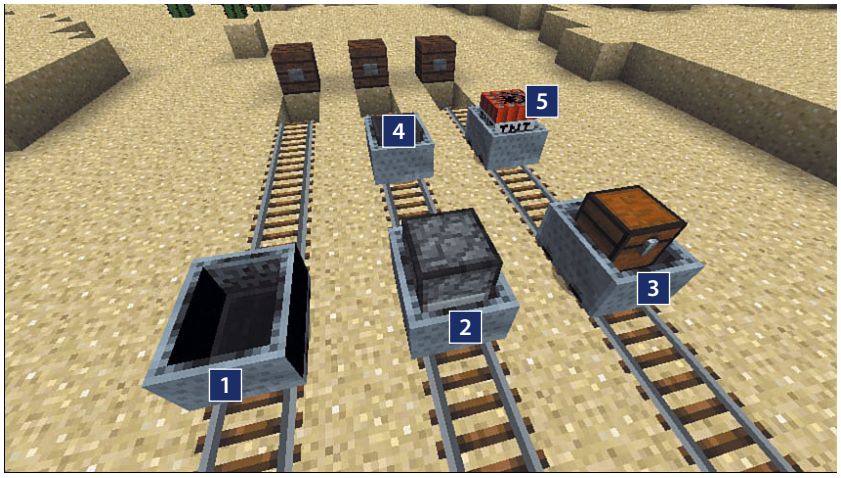


Рис. 9.26. Вагонетки.

1. Стандартная вагонетка.
2. Самоходная вагонетка.
3. Вагонетка с сундуком.
4. Вагонетка с воронкой.
5. Вагонетка с ТНТ.

Вагонетка с печкой — она также известна, как вагонетка-локомотив. Жги, детка, жги! Вагонетка с печкой приводится в движение с помощью угля или древесного угля и может толкать другие вагонетки вперед. Она может двигаться в обоих направлениях, просто щелкните мышью по вагонетке, выбрав топливо, повернувшись лицом в том направлении, в котором вам нужно ехать. Вы также можете изменить свое направление в любое время еще одним щелчком мыши. Каждого куска топлива хватает на три минуты работы двигателя (достаточно, чтобы проехать около 600 блоков), и можно заправиться для долгого пути, щелкнув по вагонетке мышью, выбрав топливо, несколько раз. Одна вагонетка с печкой может толкать много других, хотя могут возникнуть некоторые сбои, и вагонетки могут застрять или слететь с рельсов.

Вагонетка с сундуком (вагонетка для хранения) — Добавьте к стандартной вагонетке сундук, чтобы получить еще 15 слотов, которые можно заполнить инвентарем. Эта вагонетка катится с такой же скоростью, как и обычная вагонетка, независимо от содержимого сундука. Поместите под рельсы воронку, чтобы автоматически разгрузить сундук, а под воронкой поставьте еще один сундук, и у вас получится автоматизированная система разгрузки и хранения.

Вагонетка с загрузочной воронкой (вагонетка-воронка) — Соорудите вагонетку с воронкой, чтобы создать вагонетку-воронку. Эти вагонетки автоматически подбирают валяющиеся на рельсах предметы и могут заполнить ими контейнер, к примеру, сундук или еще одну воронку, размещенную в пространстве над рельсами.

Вагонетка с TNT (вагонетка с динамитом) — Взорвать вагонетку? Почему бы нет. На самом деле, они немного отличаются потому, что TNT уничтожит ближайшие блоки, но не уничтожит железнодорожные пути или блоки, лежащие непосредственно под ними. Последствия взрыва не особенно впечатляют, хотя могут нанести непреднамеренный побочный ущерб. Вагонетки с TNT являются забавным дополнением к Minecraft, но это не самый подходящий способ добычи ресурсов. Чтобы использовать такие вагонетки, используйте электрические рельсы. Они также могут взорваться в результате столкновений с другими блоками или вагонетками, падения с высоты более трех блоков, соприкосновении с огнем, лавой или при другом взрыве.

Если вы планируете построить несколько вагонеток и использовать их как поезд, имейте в виду, что они не скрепляются вместе, и вместо этого их можно толкать друг другом. Лучше всего, если толкает вагонетка с печкой. Но даже если вы просто прыгнете в обычную вагонетку, то обнаружите, что можете толкать практически неограниченное число вагонеток, просто наталкиваясь на них, маневрируя ими, пока остаетесь на ровной поверхности. Вагонетка с печкой может толкать до четырех вагонеток вверх по склону холма, но это не всегда получается на практике, потому что они иногда застревают, когда поворачивают или преодолевают гребень холма.

ПРИМЕЧАНИЕ

Уничтожение и повторное использование вагонеток

Кстати, вы можете уничтожить вагонетки, ударив по ним несколько раз любым инструментом и поместить их обратно в инвентарь для повторного использования. Вы также можете загрузить их в раздатчик, расположенный в начале железнодорожного пути, чтобы выгрузить другим щелчком мыши.

СОВЕТ

Строим сейчас, едем потом

В реальной жизни города, как правило, представляют собой беспорядок транспортных компромиссов. Дороги и железнодорожные пути отвоевывают пространство у зданий, тротуаров, парков и коммуникаций, не говоря уже коммунальной инфраструктуре.

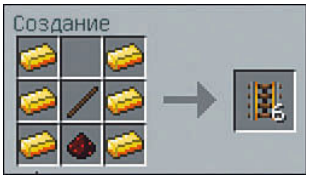
Возьмите на заметку идею постройки тоннеля. Проложите рельсы под землей, вместо того, чтобы сносить с трудом построенные здания и появитесь на поверхности в точке доступа, когда сможете. Возможность прокладывать на склоне под углом 45 градусов значительно упростит вашу жизнь, как градостроителя, а метро с подземными залами добавит собственную атмосферу в оживленный ландшафт.

Передвижение по рельсам

В Minecraft существуют четыре типа железнодорожных рельсов. Для создания рельсов одного типа требуется больше ресурсов, чем для создания другого, но, к счастью, их не нужно использовать постоянно. Вот краткое руководство.

Рельсы. Из шести железных слитков и деревянной палки можно создать 16 сегментов железнодорожного пути. Установите их, щелкнув правой кнопкой мыши, и система сама изогнет их на поворотах и на подъемах и склонах ландшафта. Если хотите, можете использовать только стандартные рельсы, и ездить по ним в вагонетке, но ваша скорость будет несколько ограничена. Только стандартные рельсы могут изгибаться в кривые или Т-образные перекрестки.

Электрические рельсы. Электрические рельсы стоят дорого: из шести золотых слитков, палки и куска красного камня вы получите всего шесть сегментов. Используйте их с умом! К счастью, вам не нужно много потому, что один рельс может увеличить скорость занятой вагонетки или вагонетки с припасами на расстоянии до 80 блоков на ровной поверхности. (Пустые вагонетки теряют скорость после всего восьми блоков.) Сами рельсы получают энергию от красного камня, но в одних случаях они работают лучше, а в других хуже, и я использую их в последующих примерах. Эти рельсы начинают светиться, когда к ним подается энергия, и потому их легко распознать. Когда этот тип рельс не активирован, они будут вас замедлять, поэтому их можно удобно располагать в начале и в конце пути для мягкой посадки и высадки. Всего один блок может остановить вагонетку, даже катящуюся вниз по склону. Электрические рельсы обеспечивают ускорение в том направлении, в котором движется вагонетка или, если вагонетка останавливается на таком рельсе на склоне, она всегда будет двигаться вниз, когда рельс активируется. Если вагонетка стоит в конце пути и перед ней находится блок, рельс направит вагонетку с ускорением в том направлении, в котором она может двигаться. Это действительно ключ к созданию станции, где вы сможете сесть в вагонетку, не пытаясь запрыгнуть в катящуюся мимо. Сегменты электрических рельсов можно объединять в группы до восьми штук, питаемых от любого источника. Вообще говоря, на склоне холма необходимо устанавливать один электрический рельс на каждые четыре шага для движения вверх, хотя можно расположить и по два рельса на каждые восемь шагов, чтобы облегчить процесс управления питанием. На плоскости нужно размещать один электрический рельс на каждые 37 блоков, чтобы занятая вагонетка двигалась вперед с умеренной скоростью или два электрических рельса, чтобы скорость оставалась высокой.



Нажимные рельсы. Эти рельсы похожи на обычные, совмещенные с нажимной пластиной, излучающей поток энергии красного камня, когда на рельс наезжает вагонетка. На самом деле этот ток или сигнал можно использовать для чего угодно, в том числе для управления воронками, открывания дверей в тоннель, включения музыкального блока, переключения путей на Т-образном перекрестке, и т. д.

Активирующие рельсы. У рельсов этого типа всего два назначения: активировать и деактивировать проезжающую по ним вагонетку с воронкой и взрывать вагонетку с TNT. Мощность взрыва пропорциональна скорости вагонетки с TNT и, чтобы рельс начал функционировать, к нему необходимо подать питание. Без питания рельсы этого типа ведут себя как любые другие.

Постройка путей и станций

Пути легко прокладывать: просто щелкните правой кнопкой мыши по тому месту, где хотите их проложить. Если ошибетесь, можете легко выкопать пути и снова их использовать. Это позволяет действовать методом проб и ошибок, особенно при размещении минимального количества, что требуется для дорогих активирующих рельсов.

СОВЕТ

Перемещайтесь зигзагами, чтобы ускориться

Хотя вагонетка движется по ровной местности со скоростью максимум 8 блоков в секунду, незначительное отклонение в сторону увеличивает скорость до 11 блоков. Проложите рельсы по диагонали непрерывной зигзагообразной линией, чтобы добиться этого бесплатного увеличения скорости. На земле рельсы будут смотреться немного странно, но вагонетка будет гладко по ним ехать. Проложите рельсы по блокам, соприкасающимся по диагонали, и они соединятся серией угловых рельсов, создавая вам зигзагообразный рисунок.

СОВЕТ

Эффективные электрические рельсы

Самый дешевый способ постоянно подавать питание к рельсам — это рычаг, а не красный факел. Чтобы создать рычаг вам понадобятся только кусок булыжника и палка. Затем установите его рядом с путями и включите. Если вы предпочитаете оставлять свои источники питания скрытыми, поместите красный факел под одним из блоков, по которым проложены электрические рельсы, и рельс будет передавать энергию любым прилегающим к нему электрическим рельсам.

При прокладывании путей необходимо подумать о том, чтобы вставить в них электрические рельсы. Начать, на самом деле, нужно с начала пути. Создайте маленькую стартовую станцию, используя в качестве подсказки рис. 9.27.

Станция работает следующим образом:

1. Один сегмент электрического рельса в начале пути действует как точка запуска, получая питание от кнопки, прикрепленной к деревянному блоку.
2. Поместите вагонетку в конец пути, запрыгните в нее и нажмите кнопку.
3. Вы ускоритесь, чтобы выбраться из ямы, и заметно получите дополнительное ускорение от пути, к которому подается энергия с помощью рычага.
4. При возврате тот же самый путь из электрических рельсов придаст вашей вагонетке ускорении, достаточное, чтобы она добралась обратно к блоку в конце линии, готовая к следующему запуску.

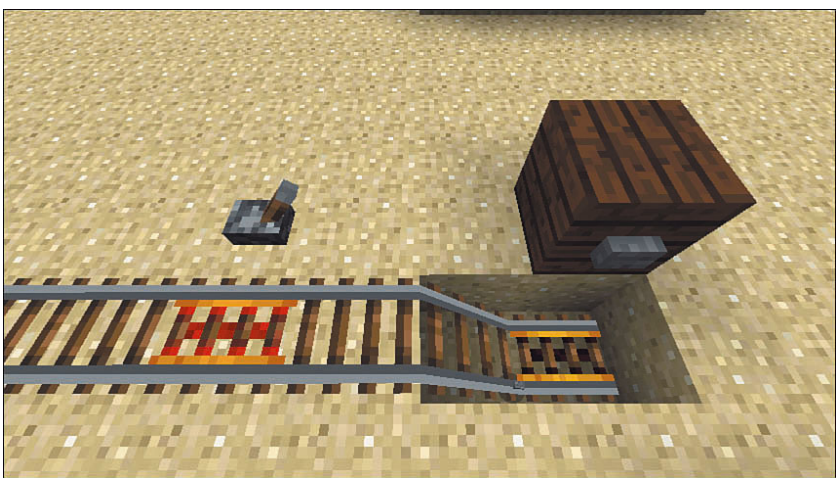


Рис. 9.27. Простая станция вагонеток, которая возвращает вагонетки в их идеальную точку отправления.

T-образные перекрестки

Тройник позволяет путям разветвляться в двух направлениях, которые контролируются с помощью нажимных пластин или какого-либо другого источника питания.

Создать этот путь, положив рельсы Т-образно. Minecraft позаботится о преобразовании верхней перекладины «Т» в рабочий узел.

В целом, самый удобный способ переключения путей — размещение рычага в месте соединения рельсов, как показано на рис. 9.28, но вы также можете использовать красный камень, чтобы добиться того же результата, возможно, прямо до пункта назначения и распределительного щита на станции. Энергия должна заканчивается в блоке под рельсом, чтобы можно было скрыть провода с глаз.

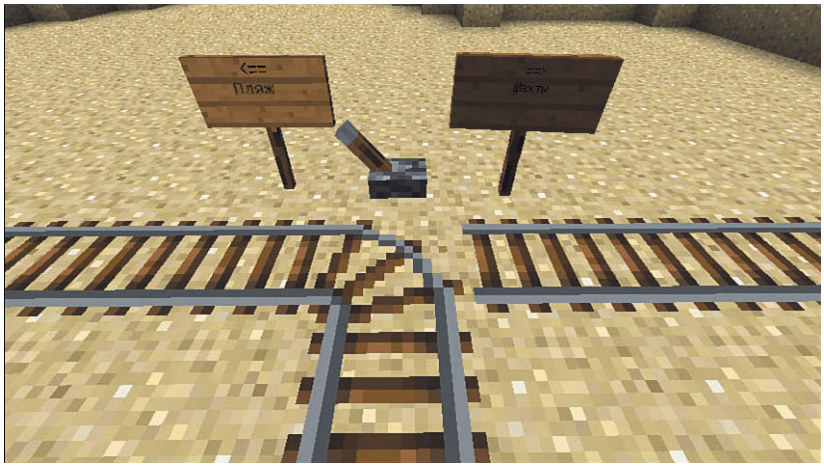


Рис. 9.28. Переключите рычаг, чтобы выбрать другое ответвление пути.

Промежуточные станции

Еще одно примечание перед тем, как я оставлю вас самостоятельно прокладывать пути. До сих пор вы видели станции в конце пути, а как насчет тех, что по пути? Создание промежуточных станций обеспечивает удобную систему движения с остановками. Они используют тот же принцип, что и концевые станции, с электрическими рельсами в неактивированном состоянии для замедления вагонетки. Создайте их, выкопав траншею глубиной один блок и длиной два блока, и проложите в ней путь так, чтобы получилась V-образная форма, как показано на рис. 9.29. Вагонетка будет останавливаться на спуске в направлении движения, а быстрый щелчок кнопки мыши сбоку от нее поможет продолжить движение. Рычаг обеспечивает перераспределение, которое предоставляет постоянное питание пути на случай, если вы решите, что вам не всегда нужно останавливаться на этой станции. Если вам понадобится выскочить, проносясь мимо, радуйтесь, что пустые вагонетки останавливаются через 8 блоков или около того, а не через 80! Легко будет вернуться в нее и продолжить путь.

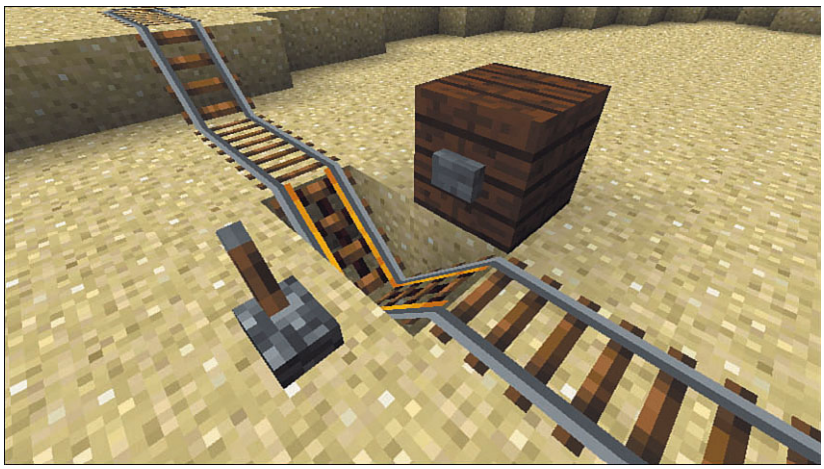


Рис. 9.29. Переключите рычаг, чтобы выбрать другое ответвление пути.

ВНИМАНИЕ

Защита путей от мобов

В режиме выживания, когда вы едете в вагонетке, то так же уязвимы, как и в любое другое время. К сожалению, вагонетки не давят враждебно настроенных мобов, и не превращают их в фарш. Они просто останавливаются или отскакивают от них. В любом случае, это проблема. Если вы всерьез настроены использовать вагонетки для перемещения, подумайте о том, чтобы проложить пути под землей в хорошо освещенных защищенных коридорах или установить заборы там, где приходится прокладывать их по поверхности.

Пару слов о воронках

Прежде чем завершить эту довольно длинную главу, стоит рассмотреть еще одну небольшую тему: воронки. Скромная воронка в действительности сродни автоматической системе поставки предметов. Она соединяет контейнеры, например, сундуки с другими объектами такими, как печки или раздатчики. По сути, она перемещает элементы между контейнерами, а также сама имеет пять слотов для хранения инвентаря. Воронки также можно, как уже упоминалось ранее, размещать на колесах, комбинируя их с вагонетками, и разгружать в них вагонетки с сундуками, расположив воронку под путями. (Сначала вам нужно будет разместить воронку, а потом, удерживая нажатой левую клавишу **Shift**, щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы «присоединить» рельсы поверх воронки.)

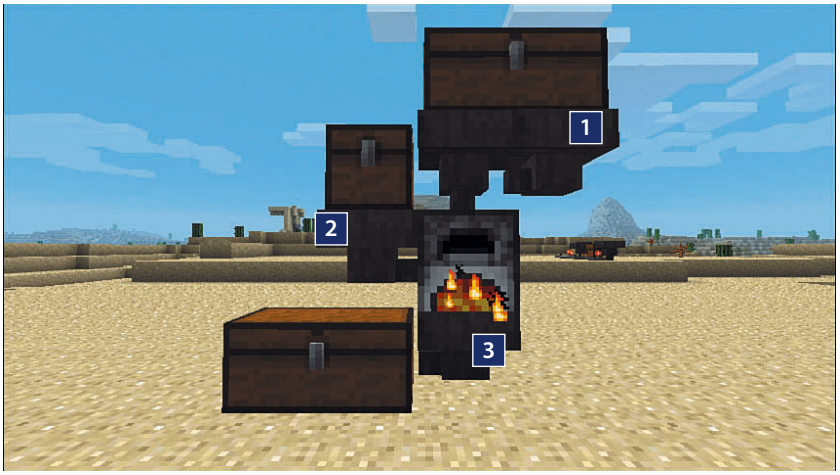
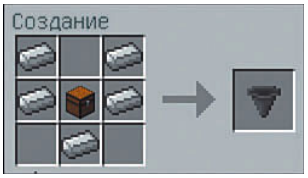


Рис. 9.30. Образец структуры из воронок.

1. Две помещенные бок о бок воронки могут поддерживать большой сундук — в данном случае подавая сырье на печку.
2. В воронку сбоку подается топливо, даже ведра лавы, обеспечивая невероятное количество плавящей мощности из одного сундука.
3. Воронка под печкой собирает то, что получается, и отправляет предметы в большой сундук рядом.

На рис. 9.30 показан экстремальный пример, просто чтобы продемонстрировать, какой дико сложной может стать система воронок, хотя даже эту схему можно продолжить более или менее бесконечно. После того как вы отправите в нее достаточное количество сырых материалов, воронка автоматически распределяет сырые материалы на печку, топливо в сторону, а конечный результат — в сундук на уровне земли. Все по принципу «сделал и забыл».

Бункеры конфигурируются автоматически в соответствии с их точкой крепления (вам нужно будет поместить их на сундуки и другие контейнеры, которые реагируют на щелчок правой кнопкой мыши), и их можно соединить друг с другом, чтобы создать что-то вроде бесконечного конвейера, подающего предметы в сторону и вниз.

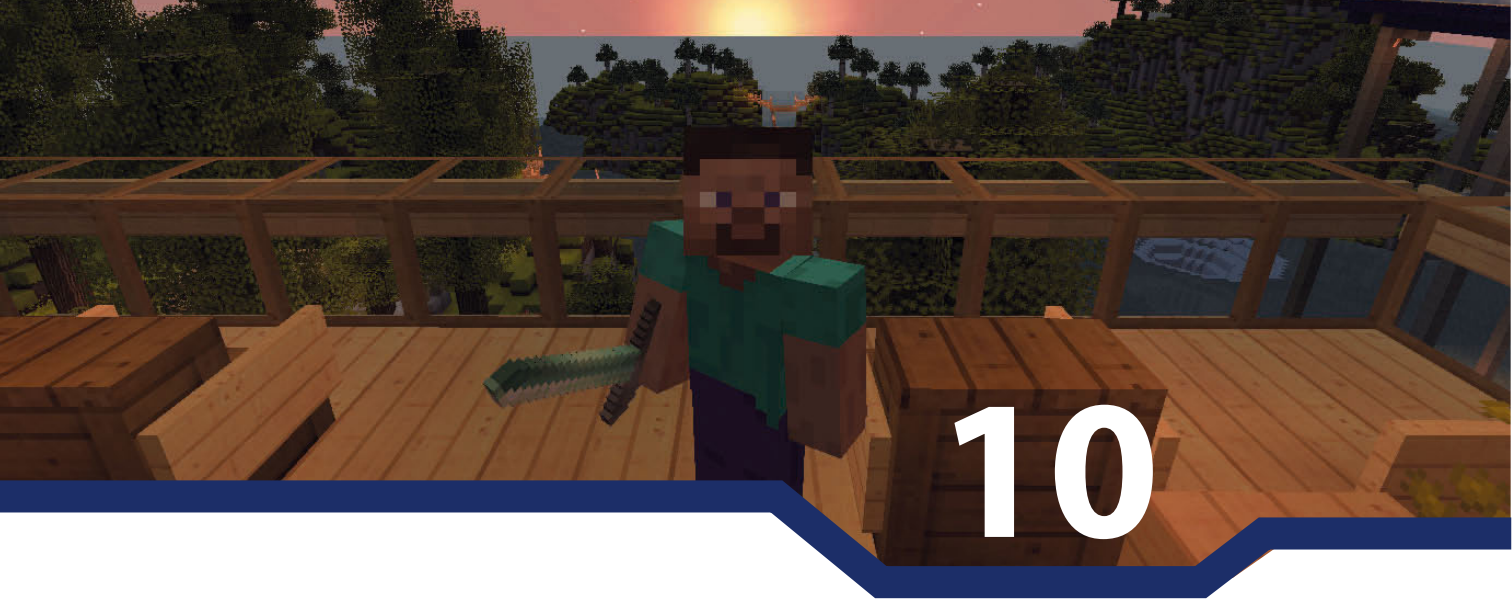


Создайте воронку из пяти железных слитков и сундука. В воронке есть пять собственных слотов для инвентаря, но она функционирует так, что передает все предметы, попадающие на нее в контейнер, стоящий под ней со скоростью 2,5 предмета в секунду, если только передача не будет остановлена с помощью сигнала красного камня. Установите компаратор из красного камня рядом с воронкой, чтобы получать сигнал, когда в ней будут предметы.

Подведение итогов

Как вы видели, красный камень предлагает много интересных возможностей. Как и многое в Minecraft, возможности красного камня ограничиваются только вашей фантазией. Хотя красный камень достаточно сильно отличается от электричества, чтобы привести инженера в бешенство, с ним намного легче работать, и вы умрете от удара электрическим током, если соедините провода. Вместо этого у вас просто получится милая маленькая решетка.

Красный камень полезен в системе железнодорожного транспорта и обеспечивает быстрый транспорт перемещения предметов и других ресурсов. Рельсы требуют довольно больших затрат ресурсов, поэтому в большинстве миров режима Выживание вы, вероятно, начнете с чего-то простого и эффективного. В чисто Творческом режиме, однако, действительно нет никаких ограничений.



10

Зачаровывание, ковка и зельеварение

В этой главе

- Познакомьтесь со способами зачаровывания в игре Minecraft.
- Надежно сохраните с трудом заработанные уровни опыта.
- Улучшите оружие, усовершенствуйте броню и инструменты.
- Поработайте с наковальней как более эффективным средством починки.
- Поколдуйте над приготовлением зелья за варочной стойкой.

К этому моменту у вас уже есть все для создания алмазного меча, ваше убежище уже представляет собой крепость военного правителя, и вы настолько вооружены, что можете одержать верх над целым отрядом криперов и бровью не повести.

Все хорошо в игровом мире… но всегда может быть лучше.

В этой главе мы поговорим о паре дополнительных навыков, предполагающих работу с особым верстаком, очень большим блоком железа и несколькими каплями зелья.

Хитрости зачаровывания

Очки опыта накапливаются в нормальном течении игры, понемногу заполняя зеленым цветом шкалу опыта, отображающуюся на экране. (Разноцветные сферы, летящие к вам после того, как вы бесстрашно убили моба или терпеливо переплавили кусок железа, превращаются в очки опыта.) Когда шкала наполняется, вы получаете новый уровень опыта, и она обнуляется. Если грамотно расходовать эти очки, используя зачаровывание, можно усовершенствовать свое оружие, броню и инструменты.

Зачаровывание улучшает основные свойства предмета. Помимо прочего, с помощью чар можно увеличить эффективность кирки, повысив скорость добычи ресурсов, усилить урон, наносимый мечом, и сделать меч более прочным, сделать броню практически (хоть и не абсолютно) неразрушимой, и произвести множество других необходимых доработок, которые помогут вам в Нижнем мире и Крае.

Зачаровывание также привносит и несколько более мистические способности: наложение чар Дыхание может сильно увеличить время, которое вы способны провести под водой, у лука, на который наложены чары Бесконечность, никогда не закончатся стрелы (по крайней мере, пока он не сломается), а если наложить чары на ботинки, то можно спрыгивать с высоких скал, абсолютно не задумываясь о том, что вы не умеете летать. У зачаровывания также есть и практическое применение: с его помощью можно увеличить объем ресурсов, добываемых вашими инструментами с каждого обрабатываемого блока, или даже вытаскивать блоки целиком, в первозданном виде, вместо того, чтобы их дробить. Как же приступить к зачаровыванию? Это, в общем-то, довольно просто, и существует несколько способов это сделать:

- Накладывайте различные чары на предмет с помощью стола зачаровывания, при этом тратятся очки опыта.
- Заплатите деревенскому священнику изумрудами за наложение определенных чар на предмет, который уже есть в вашем инвентаре. Этот способ можно также использовать и для бесплатной починки, меняя поврежденные предметы на неповрежденные зачарованные аналоги.
- Положите предмет и зачарованную книгу на наковальню. Вы потратите несколько очков опыта, за вычетом количества, потраченного на зачаровывание самой книги. Это выгодно, если вам посчастливилось найти зачарованную книгу в одном из сундуков, рассредоточенных по всему миру, в деревнях, сокровищницах и т. д. Зачарованные книги также можно получить в обмен на другие предметы у деревенских библиотекарей.
- Положите на наковальню предмет и зачарованный предмет того же типа. Если положить на наковальню два предмета с различными, но совместимыми чарами, в итоге вы получите предмет, на который будут наложены оба типа чар. Кроме того, наковальни можно использовать для починки и переименования предметов, этот процесс в какой-то степени схож с зачаровыванием.

Начнем с простейшего из этих способов: стол зачаровывания, показанный на рис. 10.1. О стоящих вокруг него книжных шкафах мы поговорим чуть позже.

Рис. 10.1. Стол зачаровывания, окруженный 15 усиливающими его свойства книжными шкафами.

Стол зачаровывания представляет собой один блок, так же как и верстак, но создать его немного сложнее, поскольку для этого необходимо использовать два алмаза, книгу и четыре обсидиана.

ПРИМЕЧАНИЕ

Думаете, это сложно?

Если создание стола зачаровывания кажется вам трудным, я должен предупредить вас, что это не идет ни в какое сравнение с изготовление варочной стойки, о которой мы поговорим далее в данной главе! Считайте это легкой разминкой.

Из всех ингредиентов сложнее всего добыть обсидиан. Он скрывается в некоторых сундуках в деревне, или же нужно искать его в естественной среде, либо изготавливать самому из парящей комбинации воды и лавы.

Создание и добыча обсидиана

Обсидиан в естественной среде образуется, когда поток воды встречает на своем пути неподвижную (не текущую) лаву. Это ключевое условие, поскольку любое другое сочетание воды и лавы, текущей или неподвижной, в любой последовательности, приводит к образованию булыжника, который бесполезен для наложения чар. Обсидиан практически невозможно разрушить, благодаря чему он великолепно подходит для строительства, но его добыча связана с риском, учитывая его непосредственную близость с лавой и склонность последней к мгновенному превращению вашего персонажа в корейское барбекю. Но для создания стола зачаровывания не нужно много обсидианов, и я расскажу вам о верном способе получить необходимое количество. Просто сделайте следующее:

1. Наполните несколько ведер водой. Возможно, вам понадобится всего одно, но подготовьте несколько, на всякий случай.

2. Найдите лавовое озеро. Если вам повезет, вы найдете его на поверхности, но стопроцентный вариант — это спуститься на самый нижний уровень шахты, где вы, вероятно, уже наталкивались на несколько таких озер. Лава чаще всего встречается в слоях от 11 и ниже, если считать от нетронутой коренной породы, расположенной на слое 0. Если вы все еще не можете найти, спуститесь в шахту и выройте несколько дополнительных ответвлений, пока не отыщете. На это не уйдет много времени.

3. Если вы найдете лавовое озеро, частично затопленное водой (пример на рис. 10.2), вы можете попытаться блокировать источник воды, отгородив его булыжником или любыми другими сподручными блоками, чтобы осушить поток, а затем достать появившийся обсидиан. На рис. 10.3 показан результат. Еще одно ограждение из булыжников, брошенных в лавовое озеро вдоль границы обсидиана, позволит вам добывать обсидиан, не опасаясь утонуть в расплавленной маг-

ме. Не забудьте про левую клавишу **Shift**, чтобы аккуратно прокрасться мимо лавы и не упасть в нее.

Рис. 10.2. Природное лавовое озеро и поток воды. Обсидиан, который уже образовался благодаря воде, представляет собой тонкую черную линию под передней кромкой водного потока.

1. Текущая вода, которая уже покрыла часть этого лавового озера.
2. Неподвижная (не текущая) лава.

Рис. 10.3. Отгораживание или блокирование потока воды с помощью барьера из булыжников обнажает обсидиан.

1. Поток воды был отгорожен от неподвижного озера лавы с помощью булыжников.

4. Если поблизости нет воды, немного отойдите назад и выливайте воду из одного из своих ведер, так чтобы она лилась на приграничный блок, а с него стекала в лаву. Для этого лучше всего стоять хотя бы на один блок выше. (Поставьте блок и запрыгните на него, если там еще нет ни блока, ни какого-либо уступа.) Так вас не смоет водой в лаву или назад, в другую опасную зону.

СОВЕТ

Лава — единственный источник света?

Разместите вокруг несколько факелов, прежде чем начнете заливать лаву, чтобы не оказаться в темноте, когда лава будет потушена.

5. Пусть вода течет так быстро, как это возможно, превращая озеро лавы в массив обсидиана, а затем наполните ведро той водой, которую только что вылили, чтобы убрать воду и обнажить обсидиан, как показано на рис. 10.4. Если вы не можете собрать обратно воду, разместить вокруг другие блоки и в итоге вы ее высушите.

Рис. 10.4. Вылитая из ведра вода превратила все лавовое озеро в обсидиан.

1. Обсидиан/

6. Возьмите алмазную кирку и начинайте добывать обсидиан! Чтобы разбить обсидиан, требуется время, проявите терпение. Также велика вероятность, что в процессе работы вы обнаружите под обсидианом еще лаву. Полейте на лаву еще воды, чтобы превратить все окружающие блоки в обсидиан, а затем соберите воду в ведро, чтобы можно было ее снова использовать. Добудьте больше обсидиана, чем те четыре блока, которые нужны для стола зачаровывания. Попытайтесь получить хотя бы 14 блоков, поскольку оставшиеся 10 вам пригодятся для строительства портала в Нижний мир, о котором мы поговорим в главе 12, а вам необходимо будет посетить его, прежде чем создать варочную стойку, о которой вы прочитаете далее в этой главе.

Крафт книг

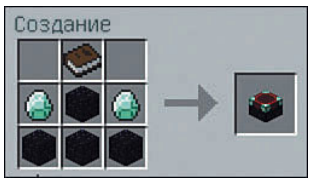
У книг есть несколько вариантов применения: они используются для изготовления стола зачаровывания, для усиления его мощности (когда находятся в книжных шкафах) и для хранения чар. (Также

они могут помочь вам научиться играть в Minecraft!) Для изготовления книг необходимо три куска бумаги и один кусок кожи, хотя в версии для Xbox и карманной версии можно обойтись без кожи — там нужна только бумажная обложка.

Начните с крафта бумаги из трех кусков сахарного тростника. Затем обтяните бумагу кожей, чтобы сделать книгу. Не останавливайтесь, сделайте столько книг, сколько можете, потому что вам необходимо 45 книг, чтобы изготовить полный комплект книжных шкафов, которые будут окружать стол зачаровывания. (Но все же не надо все бросать, чтобы сделать книги: для начала можно изготовить несколько штук, и постепенно закончить все.)

Наложение чар

Теперь, когда у вас есть исходные материалы, все гораздо проще. Делайте следующее:



1. Создайте и установите стол зачаровывания. Оставьте пространство в два блока между столом и каждой стеной, чтобы в будущем поставить там книжные шкафы, как показано на рис. 10.1. Когда вы приближаетесь к столу, несколько страниц книги перелистываются довольно симпатичным образом.

2. Щелкните по столу правой кнопкой мыши, чтобы ознакомиться с интерфейсом зачаровывания.

3. Поместите предмет, который хотите зачаровать (оружие, инструмент, броню или книгу) на пустое пространство под книгой. Справа вы увидите список из трех возможных заклинаний, как показано на рис. 10.5.

4. Перечисленные заклинания невозможно прочитать, они подбираются случайным образом. Единственные сведения — это ярко-зеленые цифры, которые показывают, сколько уровней зачаровывания будет потрачено на каждое заклинание. Заклинание, которое вы получаете, зависит от воли случая. Оно может стоить вам вплоть до 30 очков опыта, но чем выше уровень, тем больше шанс, что вы получите более мощное заклинание. Любые заклинания, на которые у вас не хватает очков опыта, обозначены серым, а стол зачаровывания, не окруженный книжными шкафами, не может предлагать заклинания выше уровня 8.

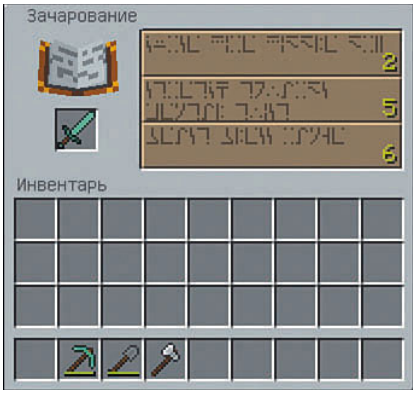


Рис. 10.5. Зачаровывание алмазного меча.

5. Выберите заклинание из списка. Пока что останавливайте свой выбор на вариантах, требующих наименьшего уровня, сохраняя опыт для дальнейших заклинаний. Для починки предмета можно также применять наковальню, но помните, что чем чаще предмет ремонтируется, тем больше очков опыта может понадобиться, чтобы его зачаровать.

6. Перетащите зачарованный предмет обратно в свой инвентарь. Наведите указатель мыши на предмет, чтобы посмотреть, какие заклятия были наложены.

СОВЕТ

Столы зачаровывания на удачу

Алгоритмы, применяемые в игре Minecraft для формирования списка заклинаний, не очень ясны. Сюда включено слишком много случайных факторов, чтобы построить общую таблицу вероятностей. Существует несколько сайтов, которые предлагают приблизительные ориентиры, полученные путем применения программного кода. Чтобы лучше понять, о чем я, зайдите на сайт **www.minecraftenchantmentcalculator.com**, выберите материал, инструмент и уровень зачаровывания, и эта дотошная программа прокрутит рулетку 10 000 раз, сопоставит результаты и предложит вам список возможных заклинаний и степень их вероятности.

ВНИМАНИЕ

Применение верстака снимает зачаровывание

Если починить предмет, совместив его с другим предметом на верстаке, вы снимите зачаровывание. Если вы хотите сохранить зачаровывание, для починки пользуйтесь наковальней.

Улучшение возможностей зачаровывания с помощью книжных шкафов

Книжные шкафы открывают более высокие уровни зачаровывания. Изготовьте их из трех книг и шести досок — подойдет любой тип древесины.

Повышение уровня с помощью книжных шкафов происходит следующим образом:

- Каждый книжный шкаф увеличивает уровень на 1–2 пункта, 15 книжных шкафов увеличивают возможности зачаровывания до максимального уровня.
- Расстояние между шкафами и столом должно составлять один блок, при этом в пустующем пространстве не должно ничего быть. Факелы, снег или что-то еще, — все это будет блокировать эффект шкафа.
- Даже при полном комплекте книжных шкафов в списке будут появляться заклинания малой силы. Все дело в произвольном распределении уровней, от самых низких до самых высоких, между тремя возможными вариантами зачаровывания.
- Книжные шкафы должны располагаться на одном уровне со столом, либо на блок выше. Один ряд из 15 шкафов выглядит, как на рис. 10.1, но можно поставить книжные шкафы друг на друга, вдоль стен (рис. 10.6), чтобы достичь того же результата, оставив при этом две стороны стола свободными.
- Если разместить объекты, такие как сундуки и факелы, непосредственно на книжных шкафах, ими все еще можно будет пользоваться. Кроме того, можно добавить дополнительные книжные шкафы для симметрии, хоть они и не будут влиять на зачаровывание.

СОВЕТ

Выбор и хранение заклинаний в книгах

Книги предоставляют возможность более прицельно выбирать заклинания, накладываемые на предмет. Зачаруйте книгу на столе зачаровывания, как обычно. Результат зависит от случая и неизвестен до завершения процесса, но с того момента, как вы переместите книгу обратно в свой инвентарь, вы будете знать, какое заклинание она хранит. Перенесите нужное вам заклинание с книги на предмет, поместив их на наковальню, это будет стоить вам нескольких дополнительных очков опыта. Храните оставшиеся зачарованные книги в сундуке, для сохранности.

Рис. 10.6. Несколько иное расположение книжных шкафов, при котором их влияние на стол остается максимальным. Предметы на шкафах не снижают их эффективности.

Как заработать опыт и распорядиться им

Очки опыта зарабатываются путем выполнения различных действий, а затем их можно «потратить» на зачаровывание или при работе с наковальней. Как быстрее всего получить очки опыта, и как максимально увеличить их восстановление? Читайте дальше:

- Убийство мобов, добыча ресурсов, переплавка, готовка, рыбалка и выращивание дружелюбных мобов прибавит вам очков опыта. Если вы готовите пищу, она становится более питательной. Поэтому быстрый способ набрать много очков опыта — это разводить животных, максимально быстро увеличивая поголовье, а затем убить лишних, взять мясо и приготовить его в печке. Проще всего разводить кур, поскольку зерна для них можно найти повсюду, где высокая трава, но от коров больше пользы, потому что их кожу можно применить для изготовления книг в версии для ПК (т.е. если вы играете на компьютере с операционной системой Windows, OS X или Linux). Однако больше очков опыта можно заработать, если убивать враждебных мобов, а не дружелюбных.
- Никуда не уходите, пока выпадают цветные сферы опыта после того, как вы совершили нечто, за что присуждается опыт.
- Зачаровывайте золотое оружие и броню. Зачаровывание лучше всего действует на золото, и в этом случае шансы на заклинание высокого уровня наиболее велики.
- Деревенский священник зачаровывает предметы без затраты очков опыта, в качестве платы используются изумруды.
- На столе зачаровывания для начала выбирайте заклинания низкого уровня, в диапазоне от 1 до 10. Между заклинаниями, которые стоят от 1 до 10 очков опыта, разница невелика, поэтому выбирайте наименьшую стоимость и копите опыт.
- Первые 16 уровней опыта заработать проще всего. Начиная с 17-го уровня и дальше, постепенно становится все труднее подниматься на каждый последующий уровень, поэтому если вы хотите

быстро зачаровать множество предметов, не поднимайтесь выше 17 уровня опыта, тратьте очки опыта и набирайте их снова.

- Весь накопленный опыт теряется, когда персонаж умирает, и хотя после возрождения из игрока выпадают сферы опыта, которые можно собрать, их хватит, в лучшем случае, для достижения уровня 5.
- Если у вас есть лишние очки опыта (например, превышающие уровень 17), но нечего зачаровывать, потратьте этот опыт на зачаровывание книг. Положите их в сундук, чтобы не утратить их при смерти персонажа, а затем вы сможете накладывать соответствующие чары на новые предметы, когда вернетесь с того света.

СОВЕТ

Увеличение уровня опыта с помощью читов

Если вы валяете дурака, пользуетесь читами и хотите быстро увеличить свой уровень опыта, примените команду `/XP значениеL`, чтобы быстро набрать нужный уровень. Например, команда `/XP 30L` прибавляет 30 уровней опыта вашему персонажу. Отрицательное число, напротив, понижает уровень. Это срабатывает и в режиме выживания, если вы включите читы.

Прокачайте свое оружие

Покажите своим врагам, почем фунт лиха, наложив ряд мощных чар на оружие. Вы удивитесь тому, насколько быстро можно уничтожить зомби с помощью заостренного клинка, или насколько далеко можно отбросить крипера, применяя заклинание отбрасывания. В таблице 10.1 представлен полный список.

Таблица 10.1. Чары для битвы

Заклинание	Максимально возможный уровень	Предметы на столе	Предметы на наковальне	Описание
Острота, Небесная кара и Бич членистоногих	V	Меч	Топор	Увеличивает наносимый урон. Острота действует на всех мобов, небесная кара — на нежить, а бич членистоногих — на пауков, пещерных пауков и чешуйницу. Для зачаровывания алмазного оружия необходима наковальня не ниже уровня V. Обратите внимание, что вы можете наложить только одно заклятие за раз
Отбрасывание	II	Меч	Нет	Отбрасывает сущность дальше, чем атака при беге. Используйте в сочетании с бегом, чтобы получить еще большую эффективность

Заклинание	Максимально возможный уровень	Предметы на столе	Предметы на наковальне	Описание
Заговор огня	II	Меч	Нет	Поджигает цель атаки на 3–7 тактов, в зависимости от уровня, но не оказывает воздействия на мобов и Нижнего мира
Мародерство	III	Меч	Нет	Увеличивает количество предметов, выпадающих из убитых мобов, усиливает вероятность, что из зомби и свинозомби выпадут дополнительные предметы, такие как железо или золотые слитки
Сила	V	Лук	Нет	Увеличивает урон от стрелы на 50–150%, в зависимости от уровня. Уровень V доступен только при работе с наковальней
Ударная волна	II	Лук	Нет	Увеличивает силу отбрасывания моба, пораженного стрелой
Воспламенение	I	Лук	Нет	Поджигает стрелу, воспламеняя подстреленного моба, за исключением мобов из Нижнего мира
Бесконечность	I	Лук	Нет	Обеспечивает нескончаемое количество стрел, пока не сломается лук, но в режиме Выживания эти стрелы нельзя собирать для дальнейшего применения

Зачаруйте броню

Железный человек — это торговая марка, поэтому я не буду пользоваться этим термином с целью критики, но наложение чар на броню обеспечивает вам подлинную защиту, при которой удары будут отскакивать от ваших сверкающих лат, как еда от тефлона. Действие всех «защитных» чар ограничено материалом, из которого изготовлен предмет. В таблице 10.2 представлен полный список, не забывайте, что степень воздействия чар на материю ранжируется от самой низкой до самой высокой следующим образом: железо, алмаз, кольчуга, кожа и золото.

Таблица 10.2. Чары для защиты

Заклинание	Максимально возможный уровень	Предметы на столе	Предметы на наковальне	Описание
Защита, Огнестойкость, Взрывоустойчивость и Защита от снарядов	IV	Шлем, кираса, поножи и ботинки	Нет	«Защита» сокращает урон, наносимый определенному элементу брони, вплоть до всех элементов, в зависимости от материала. Остальные чары более прицельно снижают урон, наносимый огнем, взрывов и оружия дальнего боя. Эти чары взаимоисключающие
Легкость	IV	Ботинки	Нет	Снижает урон при падении с высоты более трех блоков

Заклинание	Максимально возможный уровень	Предметы на столе	Предметы на наковальне	Описание
Дыхание	III	Шлем	Нет	Увеличивает время, которое вы можете дышать под водой. Каждый уровень добавляет 15 секунд и на 1 секунду увеличивает время между приступами удушья. Также улучшается видимость под водой (благодаря устранению мутной синей дымки)
Родство с водой	I	Шлем	Нет	Снимает ограничение скорости работы под водой
Шипы	III	Кираса	Шлем, поножи и ботинки	Увеличивает вероятность, что броня нанесет урон атакующему, при этом снижается ее износостойкость. Эффект не суммируется, перевес будет на стороне элемента брони с наибольшим количеством очков защиты

Усовершенствуйте инструменты

Поиск ресурсов — одно из самых важных занятий в игре Minecraft. Перечисленные ниже заклинания предназначены для добычи новых ресурсов, для увеличения скорости их добычи и пользы от их применения, а также для сокращения их расхода.

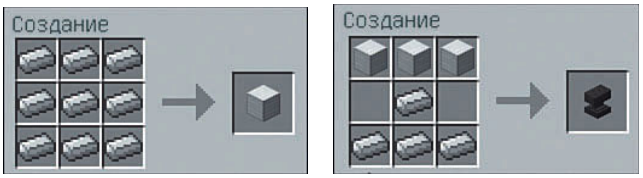
Таблица 10.3. Чары для инструментов

Заклинание	Максимально возможный уровень	Предметы на столе	Предметы на наковальне	Описание
Эффективность	V	Кирка, лопата и топор	Ножницы	Увеличивает скорость добычи в 0,3–4 раза, в зависимости от уровня
Шелковое касание	I	Кирка, лопата и топор	Ножницы	Применительно к некоторым блокам, позволяет добывать сами эти блоки, а не их производные, выпадающие из них в обычных условиях. Распространяется на блоки травы, угольную руду, алмазную руду, паутину, лед и кварцевую руду Нижнего мира, а также на ряд других блоков. Нельзя применять вместе с Удачей
Удача	III	Кирка, лопата и топор	Нет	Увеличивает вероятность того, что из разбитого блока выпадет больше ресурсов, а также повышает шансы на выпадение кремния из гравия
Прочность	III	Кирка, лопата и топор	Любое оружие, исключая инструменты, удочки, огниво (зажигалку)	Увеличивает износостойкость инструмента, сокращая шанс его износа при обычном применении

Чары невероятно полезны, но обычно они действуют только пока у предмета сохраняется запас прочности, и полностью утрачиваются при починке предмета на верстаке. Что если бы можно было починить предмет и не снять с него чары, а даже наложить дополнительные? Переходим к наковальне.

Поработайте с наковальней

У наковальни много применений. На ней можно чинить и переименовывать предметы, переносить чары с книг, совмещать чары двух одинаковых предметов и совмещать чары двух зачарованных книг, если эти чары совместимы. Однако для наковальни требуется много железа: в общей сложности 31 слиток.



Сначала изготовьте 3 блока из 27 слитков. Затем объедините эти блоки с оставшимися 4 слитками, чтобы получить наковальню. Установите наковальню в удобном месте (рис. 10.7), там, откуда она не свалится вам на голову. Падающие наковальни наносят урон и, по причинам, хорошо знакомым мультипликационному персонажу Хитрому Койоту, стали довольно популярными ловушками в многопользовательском режиме игры.

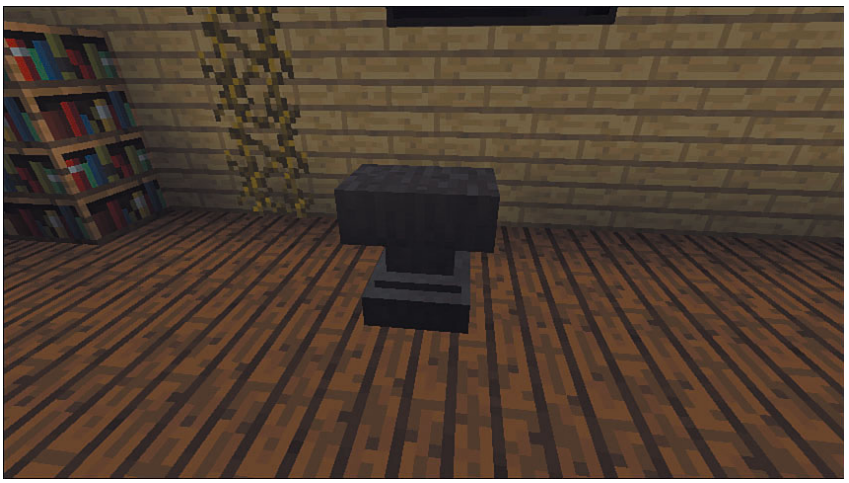


Рис. 10.7. Наковальня представляет собой самый большой кусок железа в игре. К счастью, урон от ушиба пальца на ноге не предусмотрен.

Интерфейс при работе с наковальней одинаков для всех различных задач. Щелкните по наковальне правой кнопкой мыши, чтобы открылось окно **Ремонт и переименование** (Repair & Name), показанное на рис. 10.8.

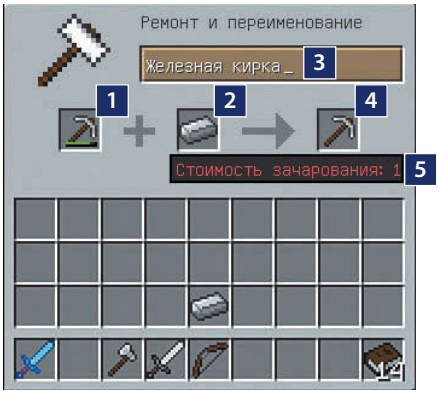


Рис. 10.8. Чините, объединяйте или зачаровывайте предметы на наковальне, за определенную плату.

1. Ячейка для первого предмета.
2. Ячейка для второго предмета.
3. Поле для смены названия.
4. Ячейка для результата.
5. Сколько уровней опыта будет потрачено.

Вот как применяется наковальня:

- **Ремонт предмета** — Поместите предмет, который необходимо починить, в первую ячейку, а сырьевой материал — во вторую. Это может быть любой предмет с показателем прочности. На рис. 10.8 показана железная кирка, ремонтируемая с помощью одного блока железа с затратой одного уровня опыта. (Может возникнуть необходимость поместить в ячейку больше одного сырьевого материала, чтобы вернуть предмету полный или почти полный запас прочности.) Предмет может быть настолько изношен, что понадобится несколько слитков, чтобы вернуть полный запас прочности. Наведите курсор на ремонтируемый предмет, чтобы увидеть, какой запас прочности будет получен в итоге. (Возможно, вам понадобится нажать сочетание клавиш **F3+H**, чтобы включить отображение прочности.) Не переусердствуйте с ремонтом, поскольку вы не получите никаких бонусов за починку предмета сверх его максимально возможного запаса прочности.
- **Объединение двух предметов** — Поместите предметы, которые хотите объединить, в первую и вторую ячейки. Для успеха мероприятия, предметы должны быть совместимыми, а затрата опыта должна быть меньше 40. Это применимо к оружию, инструментам и броне, а также к зачарованным книгам.
- **Зачаровывание предметов** — Поместите предмет, который хотите зачаровать, в первую ячейку, а зачарованную книгу — во вторую. Чары с книги перейдут на предмет.
- **Объединение чар** — Поместите зачарованное оружие, инструменты, броню или книги в обе ячейки и заберите предмет с совмещенными чарами из ячейки для результата.
- **Переименование предметов** — Введите название предмета в соответствующее поле параллельно с выполнением любых других действий на наковальне, либо же в качестве самостоятельной

операции. Существуют две причины для смены названия. Во-первых, каждая починка предмета на наковальне увеличивает затраты опыта на 2 уровня, а это растрачивает максимально возможные 40 уровней опыта, в которые нужно уложиться, производя любую операцию на наковальне. Что же касается переименованных предметов, стоимость их починки увеличивается максимум на 2 уровня и больше не возрастает, независимо от того, насколько часто их чинят, таким образом, переименованный предмет ремонтируется по фиксированной ставке. Во-вторых, переименованный меч с определенными чарами будет проще найти в сундуке, копаясь среди кучи других зачарованных мечей с одинаковыми иконками. Кроме того, можно воспользоваться возможностью приписывать названия специальным биркам, которые встречаются в сокровищницах и адских крепостях. Прикрепляйте их к дружественным мобам, и у вас будут Ромашка, Скакун, Хрюха, как вам будет угодно. Имя моба можно увидеть, находясь от него на расстоянии вплоть до семи блоков.

Зельеварение

Давайте разберем несколько сложных моментов. Зелья улучшают ваши возможности нападения и защиты, помогая сводить концы с концами в обычном игровом мире, но, что еще важнее, они помогают осваивать и другие измерения. Хотя для приготовления зелий не нужны глаза тритона или лягушачьи лапки, но, как для любого адского отвара, необходимо предпринять путешествие за ключевыми ингредиентами в Нижний мир.

Первый необходимый ингредиент — это адский нарост, основа практически любого зелья. Он растет только в ямах, вырытых у оснований лестниц в адских крепостях (рис. 10.9). На этих грядках, как и вообще в Нижнем мире, также можно найти песок душ, который вам понадобится, чтобы создать ферму адского нароста у себя дома.

К счастью, песок душ довольно распространен, его можно найти в тускло-серых участках, окружающих многие лавовые озера.

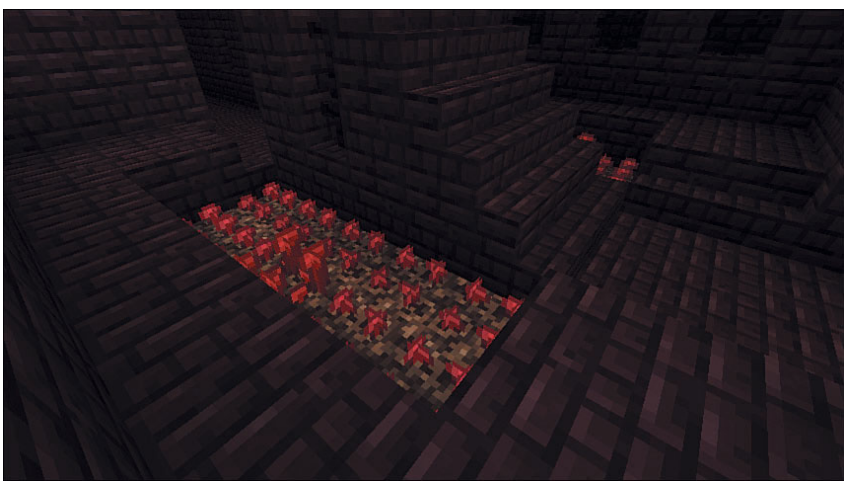


Рис. 10.9. Адский нарост, растущий в песке душ у подножия лестницы в адской крепости.

Еще один эксклюзивный компонент — это огненный стержень, который необходим для создания варочной стойки. Его можно получить, убив ифрита, одного из вражеских существ, обитающих в адских крепостях. Это, безусловно, довольно трудно. Это не дело пяти минут. В главе 12 я расскажу, как подготовиться к этому мероприятию, как справиться с врагами и вернуться домой хотя бы с одним огненным стрежнем. Пусть ваш первый спуск в Нижний мир представляет собой быстрый рывок и захват. Не стоит проводить внизу слишком много времени, пока вы не будете полностью подготовлены. При этом стоит применить ряд защитных заклинаний (Огнестойкость обязательна), а также наложить заклинание Легкость на ботинки. Наложив чары прочности на инструменты, вы сможете избежать необходимости лишний раз возвращаться в обычный мир, пока не построите свою базу в Нижнем мире.

Теперь перейдите к главе 12, а затем, получив огненный стержень, адский нарост и песок душ, вернитесь к данной странице. Вам также понадобится несколько блоков стекла (полученного путем плавки песка) и запас воды, хотя даже одного блока воды хватит, чтобы заполнить несметное число пузырьков.

На рис. 10.10 показана моя комната для зельеварения.

ПРИМЕЧАНИЕ

Еще не готовы к Нижнему миру?

Испытайте несколько рецептов приготовления зелий в Творческом режиме, чтобы посмотреть, как они действуют и оценить результат. Пробегитесь со скоростью на 40% выше обычной (это довольно весело после обычного шага/бега) и попробуйте вступить в бой при нормальном или сложном уровне. Игра Minecraft — это постоянное изучение чего-то нового, и вы можете прозондировать почву заранее.

Рис. 10.10. «Домашний клуб зельеварения», на верстаке варочная стойка, тут же запас воды, ферма адского нароста, печь для изготовления стеклянных пузырьков и сундук для хранения полученных зелий.

СОВЕТ

Сначала вырастите адский нарост

Адский нарост растет только в песке душ, но его не нужно поливать или освещать особым образом. Принимая во внимание сложность добычи адского нароста, любой найденный экземпляр и песок душ примените для постройки фермы адского нароста. Сделайте это до того, как начнете применять его для приготовления зелий. Простота выращивания адского нароста приводит к тому, что вы можете расположить ферму где угодно, даже в небольшой комнате, предназначенной для создания магических напитков.

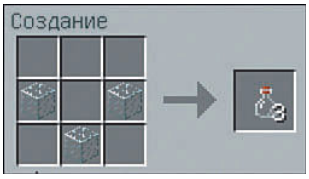
Приготовление зелья

Приготовить партию зелий, в сущности, довольно просто, и ваши старания будут вознаграждены. Вы уже сделали самое сложное: собрали воедино исходные компоненты. Дальше будет проще, благодаря чему создание зелий превращается в полезное, легко повторяемое занятие.

Для начала сделайте следующее:

1. Изготовьте варочную стойку из трех булыжников и огненного стержня. Установите ее в удобном месте.

2. Из трех блоков стекла изготовьте хотя бы несколько стеклянных пузырьков. Наполните пузырьки водой из своих запасов.



3. Правой кнопкой мыши щелкните по основанию варочной стойки, чтобы открыть ее интерфейс, а затем поместите стеклянные пузырьки в ячейки, показанные на рис. 10.11. (Вы можете поместить туда от одного до трех пузырьков, в зависимости от того, какое количество каждого зелья хотите приготовить. В первом случае мы создаем базовое неловкое зелье. Это зелье необходимо как основа для приготовления большинства других, поэтому есть смысл сразу приготовить три пузырька.)

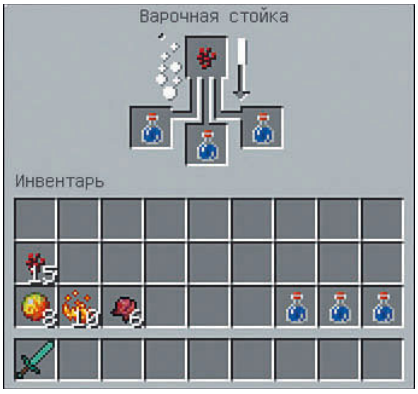


Рис. 10.11. Перетащите ингредиенты для зельеварения в верхнюю ячейку, а пузырьки (с водой или другим зельем) в три нижние ячейки.

4. Положите один адский нарост в верхнюю ячейку. После небольшого промежутка времени и короткой анимации три пузырька с водой превратятся в три пузырька неловкого зелья. Пузырьки внешне не изменятся, но если навести на них указатель мыши, в описаниях отобразятся новые названия.

ПРИМЕЧАНИЕ

Это было неловко…

Неловкое зелье нейтрально. Это основа для других зелий. Превратите его во что-нибудь более завершенное, добавив один из вторичных ингредиентов и получив зелье из таблицы 10.4. Эти зелья обычно называются положительными, поскольку они оказывают позитивный эффект на персонажа. У большинства из них есть и негативные вариации, которые можно кидать в других мобов, нанося им урон, с небольшими оговорками, о которых упоминается в примечании «Когда положительное становится негативным».

Таблица 10.4. Зелья с положительным эффектом

Зелье	Эффект	Вторичный ингредиент	Откуда взять
Стремительность	+20% к скорости на 3 минуты	Сахар	Сахарный тростник
Сила	+130% к урону на 3 минуты	Огненный порошок	Огненный стержень — из одного стержня получается две порции порошка
Лечебное	Быстро восстанавливает 2 сердца	Сверкающий арбуз	Арбуз + восемь золотых самородков (из одного золотого слитка получается девять золотых самородков)
Регенерация	Восстанавливает 9 сердец за 45 секунд	Слеза гаста	Выпадает из гастов

Зелье	Эффект	Вторичный ингредиент	Откуда взять
Огнестойкость	Абсолютная защита от огня и лавы на 3 минуты. Можно даже переплыть озеро лавы, главное уложиться во время! Также защищает от дистанционных атак ифритов	Сгусток магмы	Выпадает из лавового куба или производится путем объединения огненного порошка и слизи
Ночное зрение	Идеальное зрение ночью и под водой в течение 3 минут	Золотая морковь	Морковь + восемь золотых самородков
Невидимость	Невидимость для всех мобов на 3 минуты	Зелье ночного зрения	

Зелья используются так же, как еда: выберите зелье и зажмите правую кнопку мыши, чтобы выпить его. Лечебное зелье оказывает мгновенный эффект, а действие остальных длится какое-то время. Откройте свой инвентарь и посмотрите, какие зелья активны, и как долго еще будет длиться их воздействие, как показано на рис. 10.12. Пока длится эффект зелья, вы также будете видеть исходящие от вас спиралевидные частицы на главном экране.

Рис. 10.12. Оставшееся время действия активных зелий отображается слева от окна инвентаря.

Улучшение зелий

Зелья оказывают определенное воздействие в течение конкретного промежутка времени. Прогоните зелья через третий цикл приготовления, чтобы изменить интенсивность или длительность их воздействия, и преобразуйте их во взрывные (которые можно бросать) или негативные зелья:

- **Светящаяся пыль** — Удваивает эффективность зелья, когда это возможно, обычно в ущерб длительности. Применима к зелью Стремительности, Лечебному зелью, зелью Регенерации и зелью Силы. Снимает воздействие красной пыли, о которой говорится далее.
- **Красная пыль** — Удваивает длительность зелья, но снимает воздействие светящейся пыли.
- **Порох** — Преобразует зелье во взрывное, на 25% снижая его эффективность. Форма пузырька изменится, у него сбоку появится нечто напоминающее чеку гранаты. Бросайте взрывное зелье

в мобов или к своим ногам, если хотите, чтобы зелье начало действовать немедленно, и не хотите тратить время на то, чтобы его выпить.

- **Маринованный паучий глаз** — Этот любопытный ингредиент преобразует зелье в негативное. В таблице 10.5 перечислены все такие зелья, а также те зелья с негативным эффектом, которые можно приготовить, не используя в качестве основы положительные зелья. Изготовьте этот ингредиент из паучьего глаза (выпадающего из пауков), коричневого гриба и сахара.

Эффект светящейся пыли и красной пыли нельзя совместить в одном зелье, последовательно добавляя эти ингредиенты в дополнительных циклах приготовления; эффект будет иметь лишь то из них, что было добавлено последним. Однако порох и маринованный паучий глаз очень часто применяются в сочетании друг с другом для создания взрывных вариантов зелий, оказывающих негативный эффект на врага. Их можно добавить после светящейся пыли или красной пыли, чтобы усилить эффект взрывного зелья с положительным или негативным воздействием.

Таблица 10.5. Зелья с негативным эффектом

Зелье	Исходное зелье	Эффект
Замедление	Стремительность	Уменьшает скорость на 15% на 1,5 минуты
Слабость	Сила (или сварите зелье-основу, используя пузырек с водой, и добавьте маринованный паучий глаз)	Урон в ближнем бою сокращается в два раза, длительность 1,5 минуты
Вред	Лечебное	Наносит моментальный урон в 3 сердца
Невидимость	Ночное зрение	Невидимость для всех мобов на 3 минуты
Отравление	Неловкое зелье (во время приготовления добавьте обычный паучий глаз)	Отнимает до 18 единиц здоровья за 45 секунд, но не вызывает смерть

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда положительное становится негативным

Не все негативные зелья оказывают пагубное воздействие на мобов. Если бросить зелье Вреда в нежить (зомби или скелетов), это восстановит им здоровье. Ой! В этих случаях нужно бросать Лечебное зелье, чтобы причинить им вред. Это особенно пригождается в ближнем бою с такими мобами, потому что можно просто бросить Лечебное зелье к своим ногам и восстановить свое здоровье, при этом нанеся урон тем врагам, которые оказались рядом с вами.

Подведение итогов

Магические возможности в игре Minecraft мощны и действенны.

Начните с зачаровывания, потому что самое главное условие для этого — это естественный побочный результат готовки, плавлении и заботы о мобах. Вы постепенно зарабатываете опыт.

Применяйте наковальню для управления своими чарами, сохраняйте их в книгах, чините предметы, когда требуется, и объединяйте чары, чтобы получить еще лучший результат.

Зелья доводят улучшения до максимума, это самое мощное колдовство в игре Minecraft.

В следующей главе мы немного отойдем от подготовки к битве, но она все равно важна. В вашем мире множество деревень, а также скрытых структур, содержащий предметы и ресурсы, которые помогут вам освоить другие измерения игры.

11

Деревни и другие структуры

В этой главе

- Познакомьтесь с деревенскими жителями и научитесь торговле с ними.
- Изучите их профессии и ремесла.
- Научитесь разоружению, осматривайте содержимое сундуков.
- Познакомьтесь с ведьмами, бородавками и пр.
- Создайте карту.
- Настройте время. Это просто!

В игре Minecraft вы никогда не бываете по-настоящему одни. Там есть деревни, изобилующие людьми, таинственные храмы со спрятанными сокровищами и гигантские структуры, расположенные глубоко под землей. Помимо счастливой возможности найти сундук-другой с полезными предметами, определенные ресурсы и предметы можно без труда выторговать у деревенских жителей. В данной главе вы познакомитесь со структурами игрового мира и с их своеобразными обитателями.

Деревенская жизнь

Деревни — это кладезь полезных ресурсов. Если вы на ранних этапах развития найдете большую деревню, вы получите хорошее подспорье в виде сундуков со множеством предметов, грядок с пшеницей, морковью и картофелем, а также возможность обменивать изумруды на другие предметы, торгуясь с подозрительно зажиточными деревенскими жителями. (Да, это не реальный мир, но вы поймете, о чем я, когда увидите жителей.)

Единственная проблема заключается в том, что деревни не очень-то часто встречаются. На них можно натолкнуться только в биомах пустыни или равнины, да и там их не слишком много. Ими гораздо больше изобилует мир, при создании которого был выбран тип мира **Большие биомы** (Large Biomes), при включенном параметре **Генерировать строения** (Generate Structures). Кстати, в деревнях, встре-

чающихся в двух данных биомах, для строительства применяются материалы, характерные для этих биомов, т.е. в деревнях, расположенных на равнинах, будет много дерева и булыжника (рис. 11.1), а в деревнях в пустынях — гораздо больше песчаника.

Рис. 11.1. Число жителей и зданий в деревнях меняется. Эта деревня расположена в биоме равнины.

Деревни привносят в игру плодотворную динамику. Их наличие не является обязательным, и вы вполне можете обойтись без них, но полезно знать, как извлечь из них выгоду.

Вот основные моменты:

- Деревни могут появляться практически в любом виде, начиная с единичного жилища (или даже печального одинокого колодца) и до десятка и более зданий. Здания бывают 10 разновидностей, от маленьких хижин до больших таверн и церквей.

- Характер вашего взаимодействия с жителями деревни влияет на вашу репутацию в этой деревне, а если вы нападете на нескольких жителей — или, что еще хуже, убьете их — вас может атаковать железный голем, хотя големы бывают только в больших деревнях. Деревенские жители не будут атаковать вас в ответ.

- Численность деревенских жителей возрастает, благодаря появлению детей. Как только у вас есть два взрослых жителя, вы можете преумножить население, а следовательно, увеличить возможности торговли, добавив в любое строение двери, при этом одна из сторон должна выходить на открытое пространство и получать солнечный свет. Наиболее эффективный метод — это установить множество дверей бок о бок в одном строении простой кубической формы. (В соответствии с программным кодом, в деревне на одного жителя должно приходиться 3,5 двери.)

- Деревни — это магнит для зомби, что приводит к вероятности осады, когда группы зомби ночью заполоняют деревню. Зомби спаунятся в любой точке деревни, включая комнаты внутри зданий, и атакуют любых встретившихся им жителей. Мертвые жители могут превратиться в зомби-жителей, усиливая хаос (рис. 11.2). Излечите зомби-жителя, кинув в него зелье слабости, а затем

золотое яблоко, и старайтесь изолировать его от остальных, потому что на исцеление уходит несколько минут. К счастью, когда наступает ночь, большинство жителей спешат укрыться в своих домах. Также они спешат укрыться, если начинается дождь. Железные големы довольно успешно сражаются с зомби и избавляются от них довольно быстро, но железные големы спаунятся только в деревнях с населением не меньше 10 жителей и количеством домов не меньше 21 (хотя в сущности, как уже говорилось ранее, нужны только двери, а не целые дома). Это еще одна веская причина увеличивать численность населения!

СОВЕТ

Проспите осаду

В деревнях кровати не распространены, но если вы установите кровать и будете спать ночью, вы избавите жителей от осады. Это хороший способ минимизировать заражение жителей.

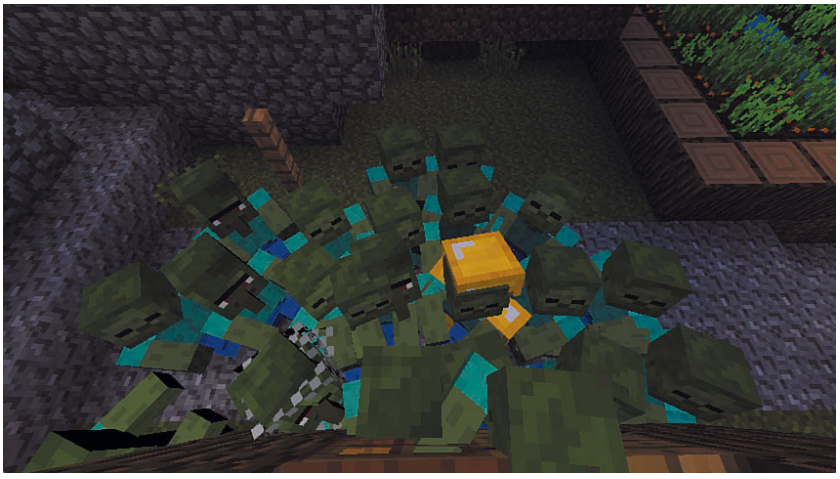


Рис. 11.2. Зомби могут спауниться в самой деревне и в округе, ночью, в больших количествах, что приводит к подобным зрелищам — осада в полном разгаре!

- Жители занимаются торговлей, и именно в этом и заключается польза деревни. Поищите, где можно получить изумруды за сбор пшеницы, а затем расплачивайтесь изумрудами за другие предметы и услуги. Торгуйтесь с максимально возможным числом жителей, чтобы заключить самую выгодную сделку. Некоторые продают редкие предметы, например седла или конскую броню. Кроме того, можно разрушать книжные шкафы в библиотеке, чтобы получить книги, вы также вполне можете разграблять все найденные сундуки, не нанося вреда своей репутации в деревне.

- Не существует какого-либо определенного способа найти деревню, но если вы, несмотря на все усилия, до сих пор не нашли ни одной, вы можете скачать специальное зерно из Всемирной пау-

тины. Введите поисковый запрос: «Зерно Minecraft с деревней» или что-то подобное. Оно должно подходить к вашей версии игры Minecraft, чтобы местность генерировалась корректно. Хотя деревни иногда трудно обнаружить, рано или поздно вы найдете одну из них в своем мире. Она может представлять собой просто небольшую группу домов, но всегда есть вероятность, что вы наткнетесь на деревню гораздо большего размера. Если вам нужно кратко освежить память на тему зерна, см. раздел «Создание мира с помощью зерна» главы 1.

Изумрудный город: ваш пропуск к торговле

В деревнях встречаются пять типов жителей (рис. 11.3), каждый из которых торгует своим типом товаров, в зависимости от профессии, при этом изумруды используются как денежная единица. Различить их можно по одежде. Вот краткое руководство:

- Фермеры, одетые в коричневое, специализируются на продуктах питания и чаще всего дают изумруд за 18–21 снопов пшеницы.
- Библиотекари одеты в белое и продают бумагу, книги и золото. Помимо прочего, у них можно купить книжные шкафы, зачарованные книги, компасы и часы.
- Священников можно узнать по фиолетовым одеждам. Они покупают золото и продают Око Края (по довольно высокой цене, от 7 до 10 изумрудов), красный камень и светящийся камень, и они — единственный в игре источник Зелья опыта, из которого выпадают сферы опыта, если его кинуть. Также священники могут зачаровывать мечи, топоры, кирки и кирасы.

Рис. 11.3. Жители деревни: слева направо: кузнец, священник, библиотекарь (этот немного робкий), мясник и фермер.

- Кузнецы одеты в коричневое с черным фартуком. Они покупают уголь, железо, золото и алмазы, и продают все металлические предметы, включая кольчуги, которые нельзя изготовить самостоятельно.

- Мясники носят белый фартук. Они покупают сырую свинину и говядину, а также уголь и золото, а продают седла, кожаную броню, жареные свинину и говядину.

Также вы можете заметить играющих рядом детей, но они не участвуют в торговле.

Щелкните правой кнопкой мыши по жителю, чтобы открыть торговый интерфейс, показанный на рис. 11.4.

Сначала каждый житель предлагает только одну сделку, пытаясь либо продать вам что-то за изумруды, либо купить у вас что-либо, опять же, в обмен на изумруды. Вы не можете повлиять на сделку; предложение не изменится до тех пор, пока вы не купите или не продадите что-либо, после этого появятся новые варианты.

Жители деревни — крепкие орешки, когда дело доходит до торговли, поэтому их предложения не двигаются с места. Однако у всех жителей предложения разные, поэтому чем больше население, тем больше выгодных предложений и привлекательных цен.

Чтобы заключить сделку, просто поместите требуемые товары или изумруды в пустую ячейку слева и заберите оплату или купленные товары из ячейки справа.

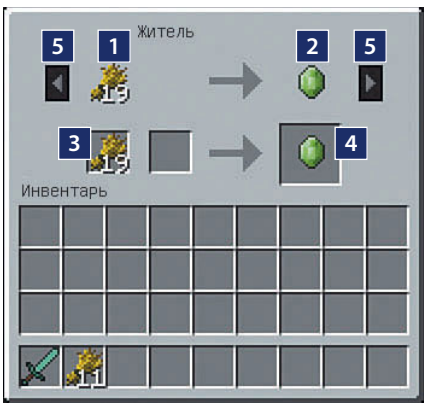


Рис. 11.4. Оплата или товары, которые вы должны предоставить, отображаются наверху слева, оплата или товары, которые вы получаете, отображаются справа, а соответствующие ячейки расположены непосредственно под этой информацией.

1. Товары или оплата с вашей стороны.
2. Оплата или товары, которые вы получаете.
3. Поместите сюда необходимые товары или оплату.
4. Заберите свое приобретение отсюда.
5. Просматривайте доступные предложения с помощью клавиш со стрелками.

Дополнительная ячейка посередине используется для торговли со священниками. Поместите предмет, который нужно зачаровать, в крайнюю левую ячейку, а оплату — в среднюю, затем заберите зачарованный предмет из правой ячейки.

СОВЕТ

Изумруды и ферма

Изумруды можно найти в земле, но самый простой способ получить достаточное их количество — это либо поработать на деревенской ферме, выращивая пшеницу, либо построить поблизости ферму еще большего размера. Обычно находится несколько фермеров, которые готовы купить собранную пшеницу за изумруды. И все же, будьте особенно осторожны, работая по ночам, чтобы не оказаться по другую сторону двери, если появятся зомби и начнется осада. Жители не станут возражать, если вы зайдете к ним в дом, чтобы укрыться, или построите по близости свой собственный, а вы можете оказать им услугу и укрепить деревню, чтобы уменьшить урон от нападений зомби и держать других мобов на расстоянии.

ВНИМАНИЕ

С колодцем не все так просто

Деревенские колодцы глубоки, их края слишком высоки для стандартного прыжка. Если вы собираетесь провести в деревне много времени, есть смысл положить несколько блоков под первый слой воды в колодце. Кроме того, выбейте один блок из стены, чтобы вы могли взобраться наверх, если вдруг упадете. Или же оставьте этот блок на своем месте и пользуйтесь колодцем как ловушкой для зомби. Многие из них могут упасть туда во время осады, а тень от крыши не даст им сгореть днем, поэтому вы можете разобраться с ними, когда вам удобно.

Скрытые храмы и другие структуры

В деревнях обычно есть один-два припрятанных сундука, но в игровом мире Minecraft также есть и другие строения, хранящие в себе более ценные клады.

ПРИМЕЧАНИЕ

Структуры

В игре Minecraft есть много типов структур, генерирующихся с помощью специального программного кода, отличного от общей генерации ландшафта. Некоторые из них (такие как пещеры, ущелья и котлованы) разнообразят ландшафт, выставляя на обозрение различные виды руд и нередко вызывая любопытство. Другие, такие как реки, текущие между биомами, представляют собой сложную комбинацию нескольких техник, которые подразумевают одновременно и добавление, и устранение определенных блоков, чтобы замаскировать переход между биомами, который в ином случае выглядел бы очень резким. Это примечание написано только для того, чтобы сказать, что это очень талантливо выполненное кодирование, в особенности реки. Поработать над программой так, чтобы создать очень натуралистичный природный ландшафт, невероятно трудно. Поэтому это дань уважения компании Mojang за реалистичные пляжи, головокружительные горные выступы и чудесные водные потоки!

В большинстве из этих структур есть сундуки со всевозможным добром, но там также есть и спаунеры всевозможных враждебных мобов. Спаунер можно вывести из строя, установив над ним несколько факелов, чтобы поднять уровень освещенности выше максимально допустимого для спауна мобов. Также можно разбить спаунер киркой. Когда спаунер будет сломан, вы можете спокойно заниматься грабежом!

Храмы в пустыне

Храмы в пустыне встречаются в биомах пустыни, они выглядят как каменные пирамиды с двумя башнями у входа, хотя они часто бывают частично засыпаны песком. Несмотря на свою любопытную архитектуру, в первую очередь, они интересны потому, что под полом главной комнаты в них скрываются четыре сундука. Идите прямо в центральную комнату. Посередине вы увидите блок синей шерсти. Комната с сундуками расположена прямо под ним, но там же скрывается и главная опасность данной структуры: нажимная плита, подключенная к девяти блокам динамита. Вернитесь на несколько блоков назад и выкопайте один блок, чтобы увидеть комнату. Затем копайте вдоль одной из стен, чтобы откопать основание, как показано на рис. 11.6, разрушьте нажимную плиту, чтобы обезопасить комнату, и открывайте сундуки. Пока вы там, вы можете также вскрыть пол и достать блоки динамита.

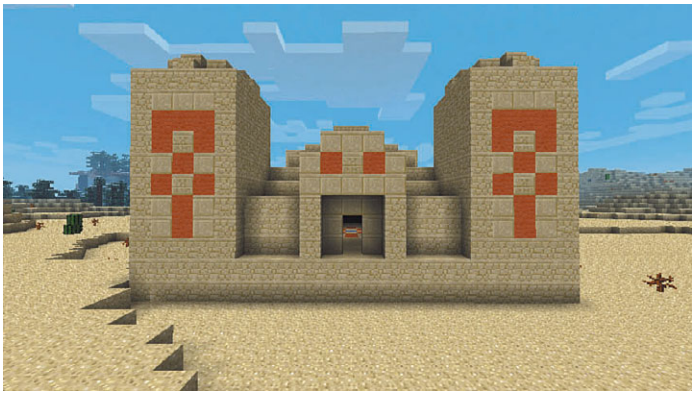


Рис. 11.5. Храм пустыни во всей своей красе. Вы вполне можете найти их частично или даже почти полностью зарытыми в песок, поэтому обращайте внимание на любые блоки оранжевого цвета, пока пробираетесь по пустыне.

Рис. 11.6. Комната с сокровищами в храме пустыни. Опасайтесь нажимной плиты! В некоторых случаях такие комнаты могут быть уже взорваны, обычно это случается, когда там спаунится моб, который наступает на пластину.

Храмы в джунглях

В фильме «В поисках утраченного ковчега» Индиана Джонс оказался в полном ловушек храме в джунглях! Храм в джунглях представляет собой покрытую мхом и заросшую лианами структуру, которая, что очевидно, встречается в биомах джунглей (рис. 11.7). В каждом храме есть два сундука, один из которых скрыт за системой рычагов, а другой, расположенный на нижнем уровне, защищен двумя комплектами натяжных датчиков, подсоединенных к паре раздатчиков со стрелами, направленных прямо в лицо. Перережьте натяжные датчики ножницами и откройте первый сундук. Затем вернитесь к рычагам. Они выполняют роль головоломки, которую нужно решить, чтобы открыть отъезжающий блок за лестницей на нижнем этаже. Спрыгните вниз, чтобы добраться до второго сундука. Или же просто разбейте стену за рычагами.

Рис. 11.7. Храм в джунглях.

Даже если в сундуках нет ничего особенно ценного, само здание храма в джунглях содержит множество полезных блоков и предметов, среди которых три липких поршня, два раздатчика, стрелы, натяжные датчики, красный камень, нить и многое другое. В отличие от Инди, на вас не будут катиться никакие огромные валуны, когда вы будете разграблять храм. Просто разрушьте здание и славно повеселитесь!

Хижина ведьмы

Хижины ведьм генерируются в болотах и не особенно интересны как таковые, потому что в них нет сундуков (рис. 11.8). Однако в них иногда встречаются ведьмы с характерными бородавками. Нужно быть осторожнее с этими ведьмами, потому что они не похожи на добрых волшебниц из сказок. Они будут бросать в вас различные зелья и использовать их, чтобы нейтрализовать ваши зелья. Но после смерти из них могут выпадать некоторые полезные предметы, например, светящаяся пыль, пузырьки, паучий глаз и т. д., а иногда и зелья.

Атакуйте ведьм с расстояния, куда не смогут долететь зелья, пользуйтесь луком.

Рис. 11.8. Ведьма и ее хижина.

Сокровищницы

Сокровищницы — это небольшие комнаты под землей, в которых располагается спаунер мобов и один-два сундука.

Хотя они могут появиться где угодно, проще всего найти их, когда одна из стен примыкает к большой пещере или заброшенной шахте. Поищите зеленоватый замшелый булыжник, показанный на рис. 11.9.

В сундуках может быть много интересной добычи, поэтому выведите из строя спаунер и развлекайтесь.

Рис. 11.9. Сокровищница, примыкающая к системе пещер. В некоторых сокровищницах больше полезных вещей, чем в других. В этой сокровищнице в сундуке хранятся зачарованные книги, седло, много пороха и другие предметы.

Заброшенные шахты

Впервые я упомянул о шахтах в главе 5. Они довольно распространены под землей и часто пересекаются с пещерами, благодаря чему их легко обнаружить. Одна не похожа на другую, они часто занимают огромные многоуровневые пространства (рис. 11.10). Поищите в них сундуки, рельсы и заборы, но опасайтесь пещерных пауков, пока вы там. Небольшой бонус: рядом со спаунерами пещерных пауков много паутины. (Выведите из строя спаунер, поставив на него (или рядом с ним) лампу, чтобы уровень освещенности превысил допустимый для спауна.)

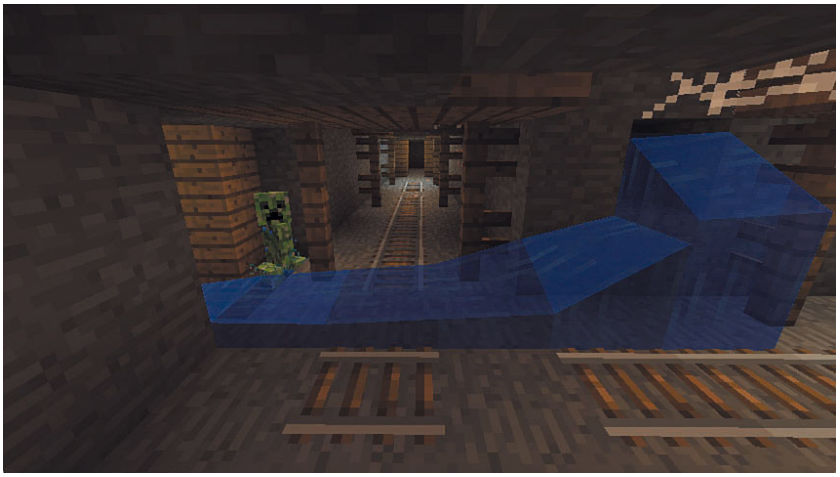


Рис. 11.10. Заброшенные шахты известны живущими в них пауками, но в них также могут встречаться и другие враждебные мобы, а также несущие в себе опасность вода и лава. Это хороший источник рельсов и древесины, а также других предметов из сундуков.

Собирайте паутину с помощью меча или ножниц (так вы получите нить), либо же ножницы с чарами Шелковое касание, чтобы получить саму паутину. Паутина замедляет всех мобов, кроме пещерных пауков, поэтому они удобны для изготовления ловушек. Однако они не замедлят вас, если вы передвигаетесь на вагонетке, поэтому с их помощью можно защищать туннели, замедляя других мобов без ущерба для своей скорости.

Крепости

Крепости представляют собой большие подземные структуры. Они бывают различных размеров, нередко со множеством комнат и сундуков. Еще важнее то, что в них также есть порталы в Край, с помощью которых можно туда перенестись. Этот портал защищен спаунером чешуйниц и его необходимо активировать с помощью Ока Края.

Крепости трудно отыскать. Обычно они расположены глубоко под землей, хотя я встречал их и в биоме океана, где они проглядывали сквозь воду.

Чтобы найти крепость, нужно пользоваться особыми приемами. Я расскажу о них и о портале в главе 12.

Адские крепости

Эти огромные структуры встречаются исключительно в Нижнем мире и содержат уникальные ингредиенты для зельеварения и поиска крепостей. Они напичканы сундуками, в которых можно найти очень мощные предметы, но попасть в Нижний мир и продержаться там достаточно долго, чтобы найти Адскую крепость, — непростая задача. Я расскажу вам, как это сделать, опять же, в Главе 12.

Создание карты, или Туда и обратно

Вы, скорее всего, проделаете большой путь по игровому миру в поисках различных структур. Вам может пригодиться одно удобное приспособление (постоянное нажатие клавиши **F3** (Windows) или **Fn+F3** (OS X), чтобы посмотреть координаты, немного напоминающее читерство): карты. Если вы играете в версию для Xbox, при генерации нового мира у вас сразу в инвентаре будет карта, и если немного поиграть с масштабом (см. ниже), на карте будет отображаться весь мир. На ПК это не так, поскольку мир там гораздо больше. Чтобы приступить к созданию карты, выполните следующее:

1. Изготовьте компас. Компас как таковой не очень-то нужен — он всегда указывает на место вашего первого спауна. Это остается неизменным, даже если вы измените точку спауна, поспав в кровати, но если вы построите свою базу довольно близко к месту первого спауна, то компас может оказаться полезным. Просто держите его под рукой и идите, куда указывает красная стрелка. Но вернемся к нашей теме и поговорим, как применить компас для изготовления карты.

2. Поместите компас в центральную ячейку верстака и положите в остальные восемь ячеек бумагу. (Запомните: бумагу получают из сахарного тростника, что весьма просто.) Перетащите карту в свой инвентарь, в ячейку быстрого выбора.

3. Картой еще не пользовались, поэтому она пустая. Выберите карту и активируйте ее щелчком правой кнопки мыши. Карта постепенно заполнится, отображая окружающую вас местность и структуры, например деревни (рис. 11.11), хотя, возможно, вам придется немного побродить туда-сюда у краев карты, чтобы завершить ее заполнение, поскольку она отображает только исследованную вами территорию. Перемещая курсор вверх и вниз, поднимайте карту на уровень глаз или

опускайте обратно, чтобы можно было держать карту в руках и видеть при этом пространство перед собой. Ваше примерное местоположение в момент создания карты станет ее постоянным центром. Оно примерное, поскольку карты привязаны к общей сетке, благодаря чему можно создать серию карт, границы которых будут выверены друг относительно друга. Помещайте карты в рамки на стенах, чтобы создать гораздо больший обзор мира. Любые карты, находящиеся в рамках, отображаются в виде зеленых точек на других картах соответствующей местности, что позволяет оставлять метки на будущее.

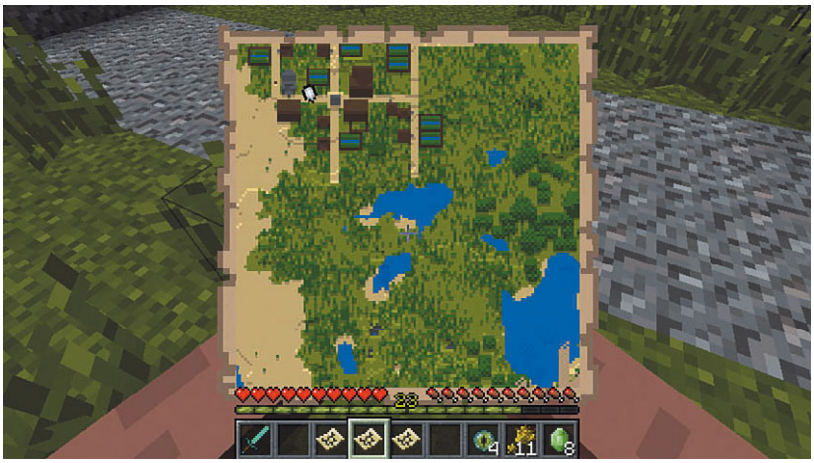


Рис. 11.11. Карта, на которой показана деревня и окружающая местность. Ваше местоположение отмечено прямоугольником с белой стрелкой, на данном рисунке он находится в верхнем левом углу.

СОВЕТ

Не путайте карты

Каждой созданной вами карте присваивается свой номер, по порядку, начиная с 0. Этот номер отображается в инвентаре. Так вы можете соблюдать порядок в картах и выбирать нужную вам карту, если у вас их несколько.

4. Белая стрелка показывает ваше текущее местоположение, она превращается в белую точку, если вы выходите за пределы карты. Это происходит довольно быстро, поскольку текущая карта небольшого размера, она покрывает территорию площадью всего-навсего в 128×128 блоков, по одному блоку на пиксель, масштаб 1:1.

5. Вероятно, чтобы расширить свои возможности, вы захотите сделать карту побольше. Масштаб карт можно уменьшать до 16:1, за каждый заход масштаб уменьшается в два раза. Для этого поместите карту обратно на верстак и добавьте еще восемь листов бумаги, и заберите обновленную карту. Обратите внимание, что этот процесс необратим. Иными словами, нельзя обратно увеличить масштаб карты.

Изготовление часов

С помощью часов можно следить за временем, чтобы знать, безопасно ли возвращаться на поверхность, когда вы исследуете подземные структуры или работаете в своей шахте. Для крафта часов вам понадобятся четыре золотых слитка и одна единица красной пыли.

Часы работают везде — находясь в вашем инвентаре, в ячейке быстрого выбора. Они начинают показывать еще до того, как вы заберете их с верстака.

Принцип работы часов довольно прост, их диск должным образом крутится по часовой стрелке, периоды дня и ночи представленным синим и черным полукругами соответственно. В полночь в положении 12 часов вы увидите луну. Солнце окажется в этой позиции в полдень.

На рис. 11.12 показаны часы, помещенные в рамку, начинается рассвет, и граница синего полукруга начинает смещать ночной полукруг.

Рис. 11.12. Пора отложить инструменты и возвращаться на поверхность — наступило утро.

Подведение итогов

Игровой мир Minecraft испещрен сокровищницами, заброшенными шахтами и крепостями, а также затейливыми, протяженными естественными системами пещер. Вероятно, вы сталкивались с некоторыми из них, если пробовали поиграть в режиме Творчества, в котором ландшафт генерируется в режиме реального времени, прямо на ваших глазах, с самых основ. На поверхности земли структур гораздо меньше, но в храмах все же есть кое-какие полезные предметы и материалы, а торговля с деревенскими жителями привносит в игру определенную динамику и разнообразие. Вы даже можете относится к торговле как к выполнению квеста, стараясь выполнить условия определенной сделки, не важно, какой, и не нарушая порядка, в котором получили инструкции. Фактически, как вы увидите в следующей главе, торговля может даже избавить вас от необходимости посещать Нижний мир, и вы сможете сразу перескочить к эпической битве с Драконом Края. Все зависит от деревенских священников и от возможности покупать у них такие драгоценные предметы, как Око Края. Читайте дальше, чтобы узнать, как.

12

Двигаемся дальше: Нижний мир и Край

В этой главе

- Экипируйтесь и направляйтесь в Нижний мир.
- Пройдите мимо внезапных лавопадов, бесконечных огненных озер и отвесных скал.
- Найдите Адскую крепость, уничтожьте мобов и принесите домой добычу.
- Отправьтесь в крепость и активируйте портал.
- Совершите путешествие в Край и победите дракона.

Пакуйте чемоданы — мы отправляемся в следующее путешествие. Вам не понадобятся зимние вещи, потому что вы направитесь в ад и обратно.

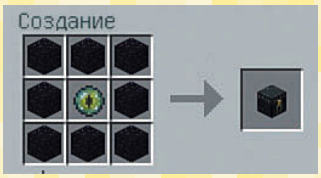
В данной главе вы познакомитесь с другими мирами игры Minecraft: Нижним миром и Краем. Они немного напоминают дантовское представление о седьмом и девятом кругах ада: пылающие реки в первом, ледяные покровы во втором. Победа над Драконом Края, помимо прочего, является заключительной точкой вашего путешествия по формальной структуре игры, после чего вы можете вернуться в обычный игровой мир. Вы принесете домой несметные сокровища, бесценный опыт и поразительные достижения, которые даст вам победа в самой сложной битве игры Minecraft. Считайте это переходом из девятого круга ада на девятое небо.

Другие измерения

Путешествие в Нижний мир и Край — это не веселая прогулка (рис. 12.1 и 12.2). У вас должна быть конкретная цель; не задерживайтесь там надолго. Оба места таят угрозу для вашего здоровья, и если вы умрете, вы респаунитесь в обычном мире, потеряв все, что не положили в сундук для сохранности.

СОВЕТ

И тут, и там



Сундуки Края перемещают предметы между всеми измерениями, поэтому они невероятно полезны для хранения ценных находок, когда вы путешествуете в наиболее опасные регионы. Если вы умрете в Нижнем мире, вы сможете забрать все, что сложили в такой сундук, в обычном мире, когда респаунитесь. Создайте сундук Края с помощью одного Ока Края и восьми блоков обсидиана. (Разумеется, вам нужно, как минимум, два сундука — по одному в каждом измерении — чтобы в них был смысл.) См. раздел «Конец игры» далее в данной главе, там будет больше подробностей.

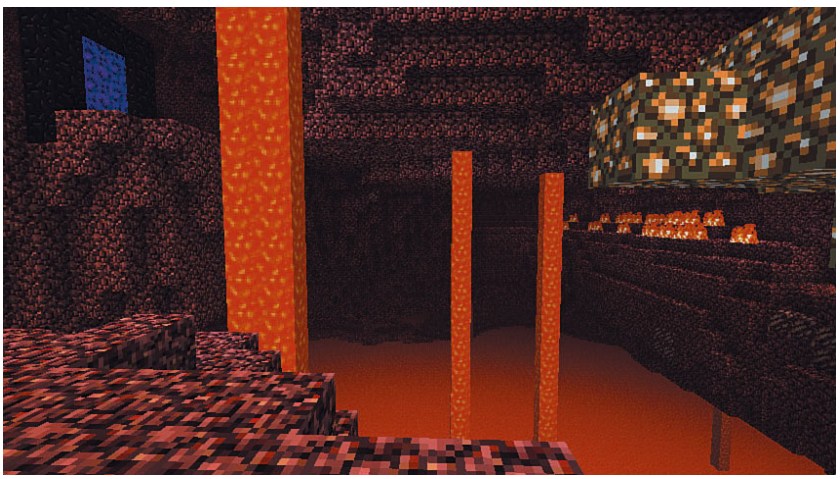


Рис. 12.1. Видите красное? Это всего-навсего Нижний мир: похожее на пещеру безжалостное место, в котором больше лавовых озер, чем в кратере Кракатау.

Чтобы исследовать оба измерения и пройти игру до конца, придется потрудиться, но вам может очень повезти. Хотя каждый случай уникален в каждом мире игры Minecraft, события должны развиваться примерно следующим образом:

1. Уделите время тому, чтобы накопить необходимые ресурсы в обычном мире и подготовиться к битве — вам предстоит яростная схватка, поэтому нужно взять с собой больше, чем просто парочку мечей и какую-нибудь легкую броню.
2. Из обсидиана постройте портал в Нижний мир.
3. Отыщите Адскую крепость и убейте примерно дюжину ифритов, собирая выпадающие из них огненные стержни.
4. Вернитесь в обычный мир и изготовьте Око Края. Для этого в обычном мире вам также нужно будет убить примерно 15 странников Края (Эндерменов), чтобы получить Жемчуг Края, но не забудьте прочитать совет «Купите себе путь в Край», следующий далее.
5. Оглядитесь в поисках крепости, активируйте портал в Край.
6. Убейте Дракона Края и через обратный портал вернитесь в обычный мир. В игре Minecraft довольно свободный сюжет, вы не увидите ярких заключительных кат-сцен, но вы сможете прочитать философскую Поэму Края и увидеть финальные титры, за которыми будет показан финальный счет, равный текущему количеству ваших очков опыта.

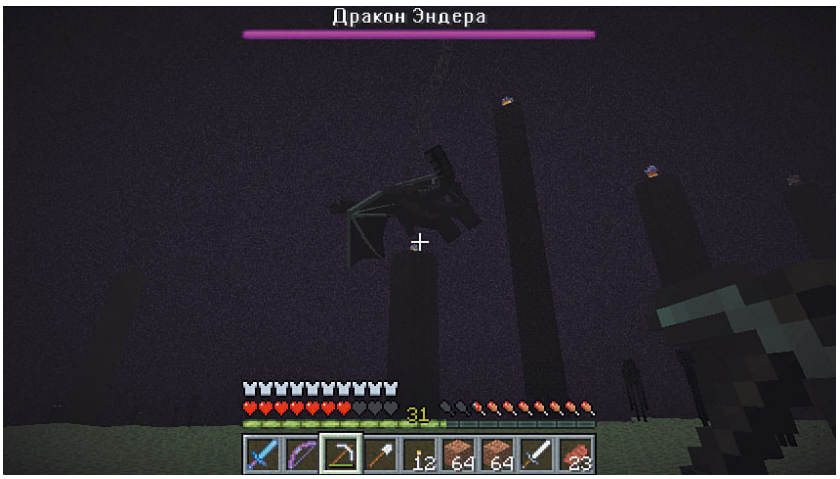


Рис. 12.2. Край — это мрачное измерение, в котором живет большой дракон. Вероятно, пора поменять кирку на что-нибудь поострее.

Постарайтесь набраться терпения и выполнить эти шесть шагов. Это не шутер от первого лица, для прохождения которого требуется один день, пицца и упаковка энергетических напитков, хотя все это, безусловно, может потребоваться вам. Но это и не невыполнимая задача, и на вашем пути будет много потрясающих видов.

СОВЕТ

Купите себе путь в Край

Путешествие в Нижний мир, в сущности, не является обязательным условием для прохождения игры. Вам нужно отправиться туда лишь для того, чтобы добыть огненные стержни, из которых получают огненный порошок. Он, в сочетании с Жемчугом Края, выпадающим из странников Края, превращается в Око Края. Если вы нашли одну-две деревни, поищите священника (он носит фиолетовую одежду). С вероятностью в 16% священник предложит вам купить Око Края по цене 7–10 изумрудов за штуку. Даже если первая сделка не принесла желаемого результата, вы можете заключить ее, чтобы открыть путь дальнейшим сделкам, пока вы не получите желаемого. Это отличный способ добраться до конца игры, если вы не сильно настроены на жестокие битвы. Однако на это все равно уйдет какое-то время, поскольку вам нужно будет выполнить множество заданий, чтобы заключить все сделки, пока вы не наберете нужное количество Очей Края.

Если вы не можете найти священника, добавьте несколько дверей в деревне, как описано в Главе 11, чтобы спаунилось больше жителей, пока среди них не появится священник.

Как попасть в Нижний мир

Успех путешествия в Нижний мир, в сущности, зачастую зависит от подготовки. Начните со сбора предметов из данного списка для выживания:

- **Полный комплект железной брони** — Когда дело касается брони, алмазная лучше всего, но учитывая нехватку алмазных блоков, и примиряясь с тем фактом, что вы, практически наверняка, умрете и респаунитесь уже без нее, остановитесь на железной. Если вы можете, наложите чары Легкости на свои ботинки, чтобы можно было спрыгивать с утесов, и любые другие защитные чары, которые вам доступны. Однако помните, что когда вы умираете и респаунитесь, ваша броня не возвращается вместе с вами, поэтому умерьте свой пыл. Будьте прагматичны вместо того, чтобы стараться стать непобедимым.
- **Две железные кирки и несколько мечей** — Пусть один из мечей будет алмазным — это поможет в сложных битвах.
- **Железная лопата и стак гравия (64 блока)** — Вам все это пригодится, чтобы прыгать со столбов. В Нижнем мире множество безумно высоких утесов, на которые вам нужно будет подниматься и спускаться.
- **Два стака булыжника** — Вам он будет нужен, чтобы строить временные укрытия, мосты и баррикады.

ПРИМЕЧАНИЕ

Забудьте о воде

Не беспокойтесь о том, чтобы взять с собой воду. У вас все равно не получится ее там разместить, поэтому вы не сможете превращать многочисленные, огромные лавовые озера в булыжник или обсидиан, чтобы было проще проходить мимо них.

- **Лук и стак стрел** — С их помощью убивайте гастов, либо же наложите на лук чары Бесконечность, чтобы не тратить лишние стрелы.
- **Блоки снега** — Превратите их в снежки, чтобы было проще справляться с ифритами.
- **10 блоков обсидиана и огниво** — Они вам пригодятся, если вам понадобится построить еще один портал для возвращения в обычный мир. (Кроме того, 10 блоков вам нужны, чтобы построить портал в Нижний мир, поэтому нацеливайтесь на 20 в общей сложности.) См. главу 10, если вам нужна помощь в поиске обсидиана.
- **Много факелов!** — По возможности, целый стак. Факелы, преимущественно, нужны для того, чтобы можно было создать ориентир для возвращения назад. (Потеряться там невероятно просто.) Кроме того, рассмотрите возможность взять с собой светильник Джека, поскольку их видно на большем расстоянии.
- **Стак блоков любой древесины и приблизительно 20 железных слитков** — С их помощью можно создать верстак и дополнительное оружие, инструменты, лестницы, по необходимости.
- **Железная дверь и несколько железных решеток** — Они вам пригодятся, чтобы построить временное укрытие для крафта, лечения, передышки и т. д. В Нижнем мире деревянные двери могут сгорать, если в них запустить огненным шаром, несмотря на то, что в обычном мире они устойчивы к огню. Не забудьте взять несколько кнопок, чтобы можно было открыть дверь.
- **Еда** — Ориентируйтесь на хлеб и жареное мясо, по крайней мере по половине стака каждого из них. Индикатор сытости должен быть полным, чтобы постоянно восстанавливалось здоровье.
- **Сундук** — Сундук Края чудесен, но вы могли не успеть его сделать. Подойдет любой другой сундук.

В ячейки быстрого выбора поместите по одному виду каждого оружия, а также факелы, лопату, гравий, булыжник и несколько стаков еды. Остальное можно разместить в верхней части инвентаря.

Готовы? Пойдемте. Первым шагом будет создание портала.

Магия порталов

Портал в Нижний мир выступает в качестве перехода между обычным миром и Нижним миром. Выполните следующее:

1. Создайте рамку из обсидиана, размер которой по внутренней стороне должен составлять три блока в высоту и два блока в ширину (рис. 12.3). Угловые блоки могут быть сделаны из любого материала. Рамка должна быть расположена вертикально, либо автономно, либо встроена непосредственно в любую стену, включая поверхность утеса.

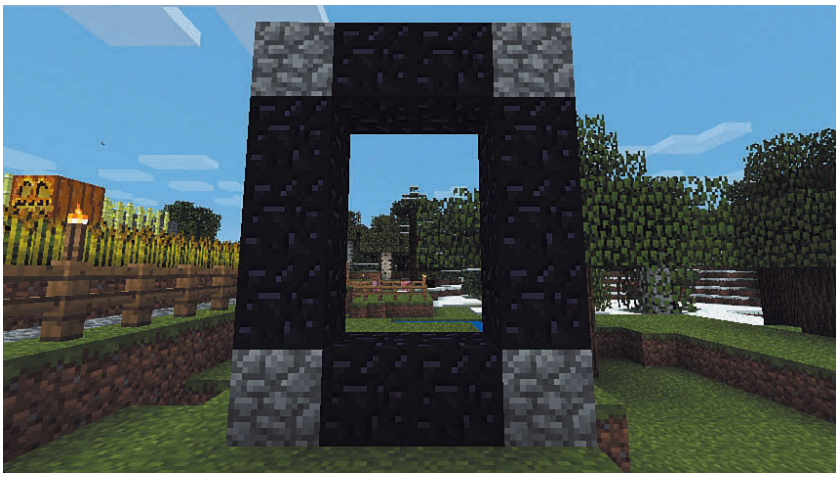


Рис. 12.3. Постройте ворота в преисподнюю (я имею в виду Нижний мир), начав с рамки из обсидиана.

ВНИМАНИЕ

Портал — это палка о двух концах

Когда портал построен, в Нижнем мире появляется второй. Ни один из них не является вашей собственностью, и через них могут путешествовать другие мобы, поэтому ожидайте прибавления свинозомби в обычном мире в ближайшем будущем. (Они даже могут спаунится рядом с порталами прямо в обычном мире, а не приходить из Нижнего мира.)

2. С помощью огнива подожгите верхнюю часть любого из двух нижних блоков. Внутренняя часть портала оживет, в ней появится прозрачное свечение синего и фиолетового цветов, как показано на рис. 12.4.

3. Ладно, теперь напоследок взгляните на свой мир и загадайте желание не видеть его какое-то время, поскольку иное развитие событий, вероятно, будет означать, что вы респаунились. Теперь запрыгивайте в рамку!

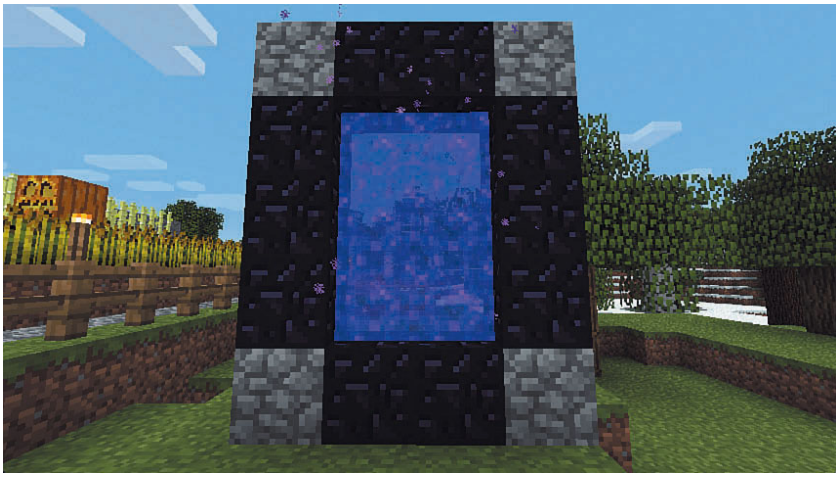


Рис. 12.4. Когда рамка активирована, она остается таковой, пока в нее не попадет огненный шар, выпущенный гастом, но вас это должно беспокоить только тогда, когда в Нижнем мире есть парная рамка.

4. Игре Minecraft может понадобиться загрузить ряд файлов с текстурами, когда вы впервые путешествуете через портал. Подождите, пока весь экране станет заполнен сиреневыми волнами, затем проходите в портал, чтобы попасть в Нижний мир.

Теперь, когда вы тут, вам многое нужно сделать. Запомните, что ваша главная задача заключается в том, чтобы найти Адскую крепость.

В Нижнем мире есть ряд очень опасных ландшафтов, поэтому вам могут пригодиться следующие советы:

- Чтобы подниматься и спускаться с утесов, ройте туннели и ступени, добывая Адский камень с помощью кирки. К счастью, Адский камень очень легко разбить, поэтому с этой задачей можно справиться быстро.

- Не забывайте устанавливать факелы или светильники Джека по ходу пути, всегда проверяя, чтобы предыдущий был виден из точки, где вы устанавливаете следующий. Если вы все же безнадежно заблудились, попробуйте построить еще один портал, который вернет вас обратно в обычный мир. Вы можете оказаться довольно далеко, поскольку каждый пройденный блок в Нижнем мире приравнивается к восьми блокам в обычном.

- Будьте аккуратны с мобами и не нападайте на свинозомби, поскольку это приведет к тому, что на вас накинется целая их толпа. Самая большая опасность для вас исходит от гастов и их огненных шаров, но эти огненные шары медленные, и вы можете отбросить их назад в гаста своевременным ударом меча или стрелой. Петляйте, если хотите отступить, чтобы вас не достал следующий залп снарядов. Читайте раздел «Мобы Нижнего мира» далее в данной главе, чтобы познакомиться с конкретными стратегиями.

- Пользуйтесь клавишей приседания (левый **Shift**), приближаясь к утесам и лавовым озерам, чтобы не свалиться.

- Нажмите клавишу **Esc**, чтобы открыть меню **Настройки** (Options). Нажмите кнопку **Настройки графики** (Video Settings) и передвиньте ползунок **Яркость** (Brightness) до конца вправо. Затем убедитесь, что для параметра **Дальность прорисовки** (Render Distance) установлено максимальное значение. Так вам будет проще найти Адскую крепость.

- Останавливайтесь и собирайте нужные предметы по ходу пути. Яркий светящийся камень, красные и коричневые грибы, песок душ и кварц Нижнего мира, — все это встречается там в изобилии и необходимо в качестве ингредиентов для крафта и зельеварения.

- Периодически делайте остановки, чтобы оглядеться в поисках Адской крепости. Издалека ее можно отличить, благодаря большим массивам Адского кирпича, длинным открытым переходам и мостам, рядам окон и, часто, высоким стенам. Вам нужна любая структура правильной геометрической формы, выделяющаяся на общем фоне хаотичных пещерных систем. На рис. 12.5 показаны стены из Адского кирпича, выдающие в себе крепость. То, насколько быстро вы сумеете отыскать такую крепость, зависит от удачи. У вас может уйти на это несколько минут, и в этом случае вы можете броситься туда, все сделать, вернуться и сохранить практически все, что взяли с собой. Или это может занять долгие часы упорного труда. Адские крепости генерируются вдоль оси север-юг, выстраиваясь в длинные полосы, поэтому самый простой способ их найти — стараться идти на восток или на запад. Компас вам не поможет, поскольку в Нижнем мире стрелка крутится хаотично, но, в крайнем случае, можно воспользоваться клавишей **F3**, чтобы сориентироваться по системе координат. Ось x тянется в востока на запад, а ось y — с севера на юг. Если вы прошли уже около 160 блоков и ничего не нашли, пройдите примерно 40 блоков на север или на юг и попробуйте снова.

- Если вы входите в крепость снизу, разбивайте Адский камень киркой и поднимайтесь наверх, пока не попадете в коридор. Если вы находитесь выше уровня крепости, просто пройдите по переходам и войдите в нее, или же зайдите через боковую стену. Возможно, вам придется обходить разрушенные переходы или обвалы, но крепости велики; поэтому если с первого взгляда приемлемого входа нет, просто оглянитесь по сторонам, пока не найдете вход.

Рис. 12.5. Находясь у подножья крепости, вы можете узнать ее по стенам, которые простираются до самых нижних уровней пещеры. Если смотреть на крепость сверху вниз, вы увидите длинные прямые переходы и ряды окон.

Теперь почти все. Впереди предстоит небольшая битва, а затем вы сможете отправиться обратно в обычный мир.

Выживание в Адской крепости

Каждая крепость реализует один и тот же принцип: долгое плутание по коридорам, пока вы не натолкнетесь на нечто ужасающее! В сущности, это неплохо. Вы найдете множество длинных коридоров. Кроме того, вы найдете много сундуков, заполненных ценными и редкими предметами. Затем вы вдруг натолкнетесь на небольшой балкон со спаунером, производящим ифритов (рис. 12.6), бродящими скелетами-иссушителями и адскими слизнями.

Рис. 12.6. Постарайтесь не задерживаться в этой позиции: посередине спаунер ифритов, а слева летит ифрит, извергая дым во время своей передышки.

Чтобы выжить, делайте следующее:

- Проходя через перекрестки, ставьте на землю факелы, чтобы можно было найти обратный путь к точке, откуда вы вошли, а затем вернуться к порталу.
- Создавайте временные преграды из блоков, когда вас атакуют или преследуют мобы. Это особенно пригождается в длинных коридорах, где невозможно увернуться от размахивающего мечом скелета-иссушителя, или когда вам нужно укрытие, чтобы атаковать ифритов, выпрыгивающих из спаунера.
- Заглядывайте в каждый сундук по пути. Это всегда того стоит!
- Не проводите слишком много времени в открытых переходах, потому что вы рискуете подвергнуться нападению гастов.
- Ищите ярко-красный Адский нарост, который растет вокруг оснований широких лестниц. Это основа всех зелий, а некоторые зелья помогут вам пройти последний этап игры.

- Когда вы найдете спаунер ифритов, соорудите рядом с ним преграду высотой в два блока, потом ждите за ближайшим углом, пока с другой стороны появятся ифриты, и атакуйте их. Вы можете выглядывать и прятаться, подгадывая свои атаки под те моменты, когда они перестают бросать огненные шары. Если запахло жареным, укройтесь за своей преградой и восстановите здоровье.

- Помните, вы здесь, преимущественно, для того, чтобы достать огненные стрежни. Подбирайте их с каждого убитого ифрита, пока не наберете 10 или около того, затем возвращайтесь к порталу и к яркому, солнечному, цветущему обычному миру.

- Время от времени складывайте свои трофеи в сундук у входа в крепость, на случай, если вы умрете. Вы сможете вернуться и забрать их позже или прихватить их на обратном пути, когда выполните свой план.

Вот, в сущности, и все. При Нормальном уровне сложности, все не так трудно, а когда вы проделаете это несколько раз, станет вообще легко.

Мобы Нижнего мира

Исследуя Нижний мир, вы встретите интересную подборку мобов. Если вы как следует экипированы, они не станут для вас большой проблемой:

- **Свинозомби** — впервые я упомянул их в главе 5. Не нападайте на них, потому что, как и обычные зомби, они станут вас преследовать. Их дроп не стоит такого риска, гораздо более ценные вещи ждут вас в крепости.

- **Гасты** — Эти огромные летающие мобы издают ужасающие стоны и нападают с большого расстояния (см. рис. 12.5). Они довольно медленно перемещаются, но метают опасные огненные шары, которые могут нанести большой урон как при непосредственном ударе, так и упав рядом с вами, поскольку они поджигают окружающий вас Адский камень. Чтобы справиться с ними, выпустите в них две-три стрелы с максимальным натяжением лука, и спасайтесь от огненных шаров, отпрыгивая на расстояние в несколько блоков от линии огня. Если вы достаточно смелы, вы можете ловить их на удочку и убивать их мечом. Из гастов выпадает порох и слезы гаста, и то, и другое применяется для зельеварения, а порох еще и при крафте, но вам нужно будет подбирать их с земли или притягивать удочкой, чтобы дропы не сгорели в лаве.

- **Ифриты** — Вы можете встретить ифритов, летающих по коридорам крепости, но обычно они держатся неподалеку от спаунера. Их атаки носят специфический характер, несколько секунд они раскручиваются, извергая огонь, а затем стреляют в вас тремя быстрыми огненными шарами. Затем они какое-то время охлаждаются. Атакуйте их, пока они остывают или раньше, пока они раскручиваются. Очень хорошо с ними справляются мечи, если моб отделился от группы; или же пользуйтесь стрелами, а затем метнитесь к спаунеру и подберите выпавшие огненные стрежни.

- **Адские слизни** — Эти горящие кубы делятся, как слизни в обычном мире. Они двигаются медленнее, но гораздо опаснее и их сложнее убить. Атакуйте большие и средние кубы с расстояния, выпуская в них стрелы, а затем уничтожайте маленьких с помощью меча. Вы наберете множество очков опыта и получите нужный сгусток магмы.

Рис. 12.7. Гасты обычно летают по едкому воздуху Нижнего мира, но также могут нырнуть в лавовое озеро и стрелять из вас из засады, подобно снайперам.

ПРИМЕЧАНИЕ

Измерения Данте

Вероятно, это просто совпадение, но существуют интересные параллели между другими измерениями игры Minecraft и «Божественной комедией» Данте. Данте представлял уровни ада как концентрические круги, каждый последующий из которых меньше, чем предыдущий, как слои лука (с подобающим количеством слез и скрежета зубов). Седьмой круг, который наиболее близок по описанию к Нижнему миру, находится на восьмом слое, если считать от поверхности земли. В игре Minecraft площадь Нижнего мира равна 1/8 площади обычного мира, поэтому если пройти 100 блоков в Нижнем мире, а затем вернуться на поверхность через портал, вы окажетесь на 800 блоков дальше своей исходной точки в обычном мире. Именно так бы все и было, если бы Нижний мир был меньшей по размеру сферой под нижним миром, а само название, «Нижний мир», разумеется, указывает на то, что он находится внизу.

У Данте девятый и последний круг ада — это маленькая замерзшая территория, которую сторожит крылатый Сатана. В игре Minecraft измерение Край — это такая же пустынная, крошечная территория, охраняемая крылатым драконом. У Данте Сатана заточен в лед, и Данте с Вергилием не приходится сражаться с ним, они, тем не менее, выбрались на поверхность земли через дыру в центре. В игре Minecraft вы, чтобы вернуться к солнечному свету, выпрыгиваете через портал в центре Края.

- **Скелеты-иссушители** — Эти высокие родственники обычных скелетов бродят по проходам крепостей. Обычно они пользуются мечом, но иногда могут подобрать и лук, а если кто-нибудь из них ударит вас, вы подвергнетесь эффекту Иссушения, разрушительному яду, который затемняет индикатор вашего здоровья на 10 секунд и приводит к дополнительном урону. Лучше всего атаковать их с расстояния, выпуская в них стрелы. Также можно использовать их особенности себе на благо и построить укрытие высотой в два блока. Скелет-иссушитель немного выше обычного скелета и не сможет последовать за вами.

ВНИМАНИЕ

Дела сделаны…Не стелите постель

Спать в кровати в Нижнем мире или в Крае — определенно плохая идея. Прилягте вздремнуть, и кровать взорвется быстрее, чем крипер при детонации.

Получив несколько огненных стержней, вы подготовлены к последнему путешествию. Край уже близко.

Конец игры

Вы готовы приступить к последнему этапу? Так же, как вы готовились к походу в Нижний мир, вы должны будете взять с собой в Край несколько предметов. Эта задача состоит из двух частей: поиск крепости и поиск портала в Край; а затем победа над Драконом Края. Вам не нужно брать с собой все из этого списка, но он даст вам представление о том, какой уровень подготовки от вас требуется:

- **Око Края** — Вам нужно около 15, либо покупайте их у священников, либо изготавливайте сами. Для активации портала в Край вам может понадобиться вплоть до 12 штук, а остальное пригодится, чтобы найти крепость. Если вы решили изготовить их самостоятельно, потратьте время на то, чтобы убить 15 странников Края и собрать 15 Жемчужин Края. Странников Края проще всего найти ночью. Теперь поместите полученные в Нижнем мире огненные стержни на верстак (оставьте хотя бы один из них для варочной стойки, если планируете приготовить какие-нибудь зелья) и заберите огненный порошок. Соедините его с Жемчугом Края и получите Очи Края.

- **Оружие** — Возьмите алмазный меч (желательно, с чарами Остроты) и несколько луков, зачарованных на Бесконечность, либо, как минимум, два стака стрел. Также возьмите нить, на случай, если понадобится изготовить дополнительный лук.

- **Броня** — В идеале, броня должна быть алмазной, а на ботинках должно быть наложено заклинание Легкости, поскольку вы, вероятно, несколько раз упадете с большой высоты, пока будете сражаться с драконом. Возьмите шлем и тыкву, последнюю можно надеть на голову, чтобы не провоцировать нападение многочисленных странников Края.

- **Зелья** — Приготовьте зелье Регенерации и Лечебное зелье. Может пригодиться и зелье силы, но только в тот момент, когда вы будете атаковать дракона мечом. Преимущественно вы будете

пользоваться луком и стрелами. См. Главу 10, если не знакомы с методами зачаровывания и зельеварения.

- **Еда** — Возьмите с собой примерно половину того, что я рекомендовал взять в путешествие в Нижний мир.
- **Инструменты** — Возьмите несколько стаков грязи и гравия, и, разумеется, железную лопату, потому что кое-где вам придется запрыгивать на опоры. Также возьмите две железные кирки, потому что вам придется откапывать крепости, а они могут помочь вам в Крае.
- **Лестницы** — Это альтернатива прыжкам на опоры. Возьмите ту, которая вам больше по душе.
- **Обсидиан** — Двенадцать блоков будет достаточно, просто на случай, если вам нужно будет построить мост, который не сможет разрушить Дракон Края.
- **Кровать** — Вы не можете пользоваться ей в Крае, но она может понадобиться вам, когда вы найдете крепость. Кровать можно установить в комнате с порталом, чтобы создать новую точку спауна.
- **Раковина** — Возьмите с собой все, что вам придет в голову, чтобы построить небольшое укрытие в крепости, которое будет выступать в качестве вашей базы, например, блоки древесины и железа для инструментов, дополнительные алмазы, верстак, печь, варочную стойку и т. д. По крайней мере, будьте готовы построить небольшое укрытие, в котором можно будет провести ночь по дороге к крепости.

Поиск крепости

В каждом игровом мире генерируется три крепости на расстоянии от 640 до 1152 блоков от первоначальной точки спауна. Может быть, вам повезет, и вы найдете крепость всего за несколько минут, но поиски не должны затянуться дольше, чем на 20 минут. Они расположены под равным углом от точки спауна (на расстоянии 120 градусов друг от друга), при этом ни одна из сторон крепости не поднимается над землей. При этом, однако, они отделены от остальной местности такими элементами ландшафта, как ущелья и долины, поэтому, хотя в большинстве случаев они погружены глубоко в землю, есть вероятность, что вы наткнетесь на открытую часть. Вы даже можете найти только комнату с порталом под водой, саму по себе.

Чтобы найти первую крепость, делайте следующее:

1. Поднимитесь на высокую точку, по возможности, чтобы вокруг было свободное пространство, а затем бросьте Око Края. Оно полетит по воздуху и унесется прочь в направлении ближайшей крепости.
2. В четырех случаях из пяти Око упадет на землю на небольшом расстоянии от вас. Поднимите его, чтобы воспользоваться снова, и вы уже на пути к крепости. В некоторых случаях Око просто взрывается. Не переживайте; просто идите в ту же сторону.
3. Какое-то время следуйте по указанному курсу, чтобы не тратить слишком много Очей Края; затем бросьте следующее. Око Края летит высоко, когда крепость далеко, и быстро приземляется на

землю, когда вы рядом или над крепостью. В версии для ПК Око еуе устремлено в комнату с порталом в Край, а в версии для Xbox оно ведет вас в центр хранилища и вам нужно начинать свой путь оттуда.

4. Когда вы думаете, что установили местонахождение хранилища, начинайте копать. Действуйте, как обычно при добыче ресурсов: выкапывайте «лестницу», регулярно меняя направление, оставаясь примерно в одной зоне. Вы поймете, что добрались до цели, когда докапаете до каменного или замшелого кирпича. Продолжайте, пока не попадете в комнату с порталом или в коридор, но не копайте прямо по вертикали, потому что можете упасть в озеро лавы (рис. 12.8). Если вам нужно спуститься в комнату, приоткройте крышу и аккуратно сбросьте блоки, разместив их вдоль стены, чтобы получились ступеньки.

Рис. 12.8. Эврика! Проникновение в комнату с порталом в Край.

В комнате с порталом расположен спаунер чешуйниц. Этих мобов лучше всего уничтожать с одного удара (для этого необходим алмазный меч с наложенным заклинанием Остроты, хотя бы уровня 1). Если вы сделаете больше одного удара, это послужит сигналом тревоги для остальных, и вам придется иметь дело с целым роем, но с ними невозможно справится без зачарованного меча. Просто постарайтесь отделаться от них, как можно скорее.

Когда комната очищена, нужно сделать еще несколько подготовительных шагов:

1. Разбейте спаунер киркой.

2. Заблокируйте вход, через который зашли в комнату с порталом, если, конечно, вы не вошли вальяжной походкой через железную дверь в вестибюле.

3. Установите кровать и поспите в ней, чтобы изменить точку респауна. Если вы умрете в Крае (что очень вероятно), вы возвратитесь прямо сюда, и вам не придется тратить время, чтобы сюда добраться.

4. Установите в комнате факел, чтобы не спаунились другие мобы.

5. Проверьте сундук в комнате, есть ли там что-нибудь интересное, а затем сгрузите в него практически все, что у вас есть с собой. Вам нужно взять только броню, которая на вас надета (включая тыкву, которую нужно надеть на голову), по одному экземпляру каждого вида оружия, примерно две дюжины продуктов, кирку, несколько зелий и лопату.

6. Если вы хотите сначала просто оглядеться в Крае, сложите в ящик все, что у вас есть, кроме дюжины блоков грязи или обсидиана, кирки и дешевого лука с полудюжиной стрел. Это будет очень уместно, если вы перенесетесь в неудачное место в Крае и вам нужно будет сперва построить из обсидиана мост на главный остров. Если вас уничтожит Дракон Края, вы сможете вернуться и завершить начатое, прихватив с собой все те инструменты, которые вам необходимы. Любые выпавшие из вас предметы после респауна уже не восстановить, а вещи, которые вы положите в сундук в Крае, сохранятся. Когда вы будете готовы вернуться, просто умрите каким-нибудь подходящим образом, возьмите основное снаряжение, оставленное в крепости и возвращайтесь в портал.

ВНИМАНИЕ

Не разрушьте портал!

Будьте осторожны, не разрушьте какие-нибудь блоки портала в Край. Вы не сможете восстановить его, и вам придется искать другой портал, чтобы продолжить свой путь.

И вот наступил заключительный магический момент: активация портала. Поднимитесь по ступенькам и поместите Око Края в каждую пустую ячейку на камнях по краям портала. Вы увидите, как он оживет, в нем появится черное свечение, как показано на рис. 12.9.

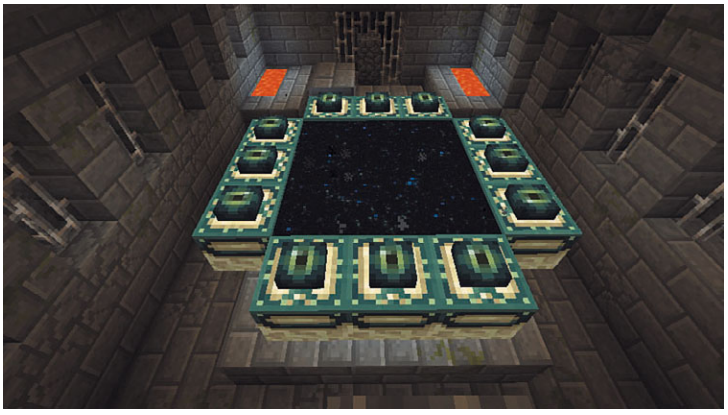


Рис. 12.9. Активированный портал в Край.

Готовы? Этот дракон еще не знает, что его ждет. Давайте, запрыгивайте! Затем нажмите клавишу **Esc**, чтобы поставить игру на паузу, и читайте дальше.

Как победить Дракона Края

Край представляет собой довольно небольшой остров, парящий в бесконечной пустоте, наполненный обсидиановыми башнями и бесчисленными странниками Края. Скорее всего, вы окажетесь на этом острове, но также можете оказаться под землей (в этом случае вы можете с помощью кирки вырубить лестницу на поверхность) или на еще меньшей по размеру платформе, летящей на небольшом расстоянии от основного острова. Если это ваш случай, вам нужно построить мост из блоков грязи или обсидиана и держать наготове лук, чтобы можно было стрелять в Дракона Края, если он вдруг нападет и попытается столкнуть вас в пустоту.

Убить Дракона Края — дело небыстрое. Он обладает здоровьем в 200 единиц и может забрать у вас половину здоровья одним ударом, его крылья повредить непросто, но все же он не Смауг.

Убейте дракона, выполняя следующие действия. Вообще-то это не трудно, но может получиться не с первой попытки. Индикатор сытости всегда должен быть полным, чтобы ваше здоровье постоянно восстанавливалось:

1. Дракон восстанавливает свое здоровье с помощью кристаллов Края, расположенных на обсидиановых башнях (рис. 12.10). Вы не победите его, если не уничтожите их все.

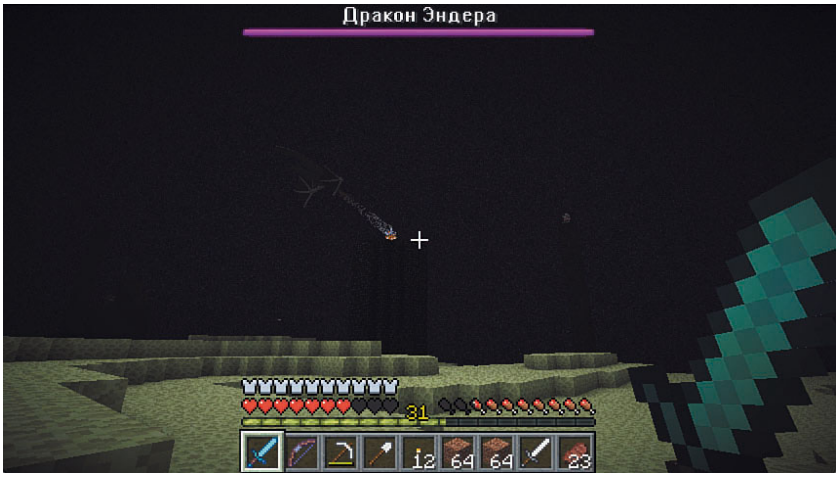


Рис. 12.10. Вероятно, впервые вы увидите Дракона Края издалека. Посмотрите на светящуюся полосу, появляющуюся, когда он пролетает мимо кристалла Края.

2. Наденьте на голову тыкву, чтобы не разозлить странников Края. Они будут попусту растрачивать ваше здоровье, поэтому лучше пожертвовать углом обзора, как показано на рис. 12.11.

3. Идите к ближайшему столбу. Вы сможете разбить кристалл Края на его вершине с одного выстрела, если столб достаточно низкий; в ином случае, вам придется забраться на вершину. Если вы увидели, что появилась шкала здоровья дракона, значит он где-то близко. Оглянитесь по сторонам и попытайтесь выпустить стрелу ему в голову (это самая уязвимая часть), если он направляется к вам с целью атаки. В ином случае, продолжайте забираться на столб и оглянитесь по

сторонам еще через несколько секунд. Помните, что дракон может задеть вас крылом, просто пролетая мимо, а это приведет к разрушению ближайших блоков грязи опоры, по которой вы карабкаетесь. В этом случае просто начните строить новую опору с нуля.

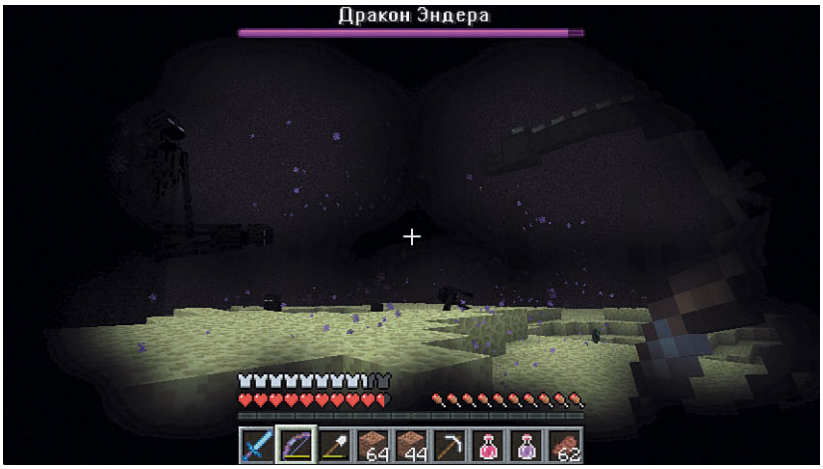


Рис. 12.11. При надетой тыкве вам нужно будет немного больше осматриваться по сторонам, чтобы увидеть полную картину, но к этому быстро привыкаешь.

4. Постарайтесь разрушить кристалл с помощью стрелы, находясь в блоке или двух от вершины, сохраняя максимально возможную дистанцию, поскольку взрыв может нанести существенный урон. (Этот взрыв может также задеть другие кристаллы поблизости, что будет очень удачно для вас.) Если же у вас алмазная броня с защитными чарами высокого уровня, просто сильно ударьте по кристаллу и вам ничего не будет.

5. Находясь на вершине, внимательно оглядитесь по сторонам и стреляйте по другим кристаллам, которые увидите.

6. Спуститесь обратно на землю, раскапывая поставленные вами блоки грязи с помощью лопаты, и повторяйте все эти шаги, пока не уничтожите каждый кристалл. Вы увидите, какие пропустили, благодаря сиянию, появляющемуся в тот момент, когда дракон пополняет свое здоровье.

Теперь пора заняться драконом. Чтобы нанести ему смертельный удар, делайте вот что:

1. Разместитесь на любом приподнятом участке земли. Так проще всего увидеть дракона, потому что он может пройти сквозь окружающие холмы, когда вы в долине, застигнув вас врасплох. По той же причине, бессмысленно зарываться в землю в поисках укрытия. Дракон просто пройдет насквозь и нанесет вам сильный удар — а вы даже не увидите, что он приближается!

2. Лук должен быть наготове, тетива максимально натянута.

3. Немного подождите, пока дракон начнет атаковать вас. Какое-то время он будет летать поодаль. Не тратьте на него стрелы, пока не увидите, что он повернул голову прямо в вашем направлении. На рис. 12.12 показан момент, когда нужно выпускать стрелу. Наведите прицел непосредственно

на голову дракона. (На рисунке мой прицел немного смещен. В свое оправдание могу сказать, что бывает довольно трудно сражаться с Драконом Края и в то же время делать скриншоты!)

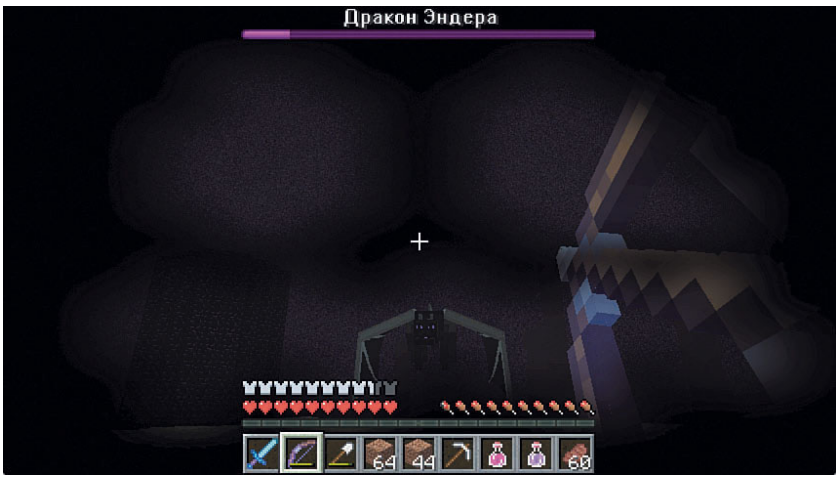


Рис. 12.12. Дракон Края заходит в атаку.

4. Прямой удар в голову наносит максимальный урон. Дракон вспыхнет красным и быстро сменит направление. Если правильно рассчитать время, можно постоянно бить дракона и не получать никакого урона.

5. Следите за драконом сквозь щели в шлеме из тыквы. Вам не нужно беспокоиться ни о чем другом, кроме его местоположения. Вы должны полностью сосредоточиться на этой задаче.

6. Будьте непоколебимы и выполняйте эти действия, пока здоровье дракона не опустится до нуля. Затем переждите мощный пурпурный взрыв невероятного масштаба (рис. 12.13).

Рис. 12.13. Последние мгновения Дракона Края.

Поздравляю! Теперь вы убийца дракона, вы только что одолели самого сильного моба в игре Minecraft! Наслаждайтесь зрелищем — вероятно, это то, чего вы долго ждали, и что заканчивается слишком быстро.

Наблюдайте за тем, как сразу после завершения фейерверка прямо под тем местом, где только что был дракон, появляется портал. На его вершине будет яйцо дракона — своего рода, памятник победы над драконом или восхваление вашей победы. Может быть, и то и другое?

Прежде чем вернуться домой, запрыгнув в портал, задержитесь и подберите множество сфер опыта, выпавших из дракона. Вы можете набрать до 70 уровней опыта. Кроме того, не снимая с головы шлем из тыквы, можно уничтожать странников Края, чтобы набрать опыт, но если вы хотите, чтобы из них выпадал Жемчуг Края, тыкву придется снять. Вы всегда можете вернуться в Край через любой портал в крепости и сделать это позже.

СОВЕТ

Хотите забрать это яйцо?

Это довольно хитрая штука, она не имеет никакого применения, кроме как быть трофеем в рамке у вас дома, но почему бы и нет? Постройте небольшую платформу, чтобы подняться к яйцу, и любым инструментом сбросьте его на землю. (Вообще-то оно телепортируется, но не слишком далеко.) Есть только один способ разбить это яйцо — выкопать два блока под ним, поставить на нижний блок факел и затем выбить блок, на котором стоит яйцо.

Забирайте упавшее яйцо и выбирайтесь оттуда.

Как говорится, вот и все. Когда все сделано, запрыгивайте в портал, чтобы увидеть Поэму Края (ее стоит прочитать) и титры — либо же пропустить их, нажав клавишу **Esc**. Вы вернетесь в обычный мир в точку последнего спауна.

Отлично!

Подведение итогов

Когда вы пройдете этап Края, возможно, у вас возникнет вопрос, что делать дальше. Вероятно, вы еще не исследовали крепость, а в какой-то момент вы, возможно, захотите вернуться домой, но в любом случае, у меня для вас хорошие новости. В игре Minecraft конец — это, в сущности, только начало. Стройте, исследуйте, выживайте и процветайте. Далее кардинально расширьте свои возможности, прочитав главу 13. Настраивайте игру под себя, модифицируйте игру Minecraft по полной программе, присоединяйтесь ко множеству серверов с мирами, возможностями, системами торговли, сценариями сражений и кучей необычных занятий. Возможности бесконечны, как и сам игровой мир.

13

Моды и сетевая игра

В этой главе

- Погрузитесь с головой в скины: поменяйте одежду, смените внешность и избавьтесь от стандартного Стива.
- Установите мод и станьте супергероем, добавьте новых существ или обретите бесценную радиолокационную систему.
- Вместе веселее: создайте многопользовательскую игру по локальной сети.
- Развлеките себя и других игроков по всему миру с помощью командных блоков.
- Расширьте свою вселенную Minecraft посредством многопользовательской игры.
- Настройте собственный сервер и создайте на нем свой собственный мир для себя, родственников и друзей.

Персонализация персонажа

Существуют три способа настроить игру Minecraft под себя:

- Измените скин главного героя, чтобы он был похож на кого-то или что-то другое. Вы можете выбирать из сотен тысяч скинов, включая вариации мобов из игры, супергероев (хотя вы не получите никакой дополнительной силы) и персонажей из других игр и фильмов — список бесконечен. Либо же создайте собственный скин.
- Меняйте внутриигровые текстуры и звуки, шрифты и меню с помощью пакета ресурсов. Пакеты ресурсов (ресурс-паки) кардинально улучшают внешний вид мира, благодаря текстурам с более высоким разрешением, которые сглаживают неуклюжие точечные изображения (хотя не сами блоки) первоначального мира или придают ему характер, более отвечающий вашему вкусу — например, средневековый, современный, мультипликационный, научно-фантастический или потусторонний стиль изображения. Доступны тысячи вариантов.

- Установите мод, чтобы добавить новые функции, новые инструменты, предметы, новых мобов и проч.

Эти изменения могут доставить массу удовольствия в одиночной игре, но иногда они нужны, чтобы получить максимум в каком-либо многопользовательском мире.

Измените свою внешность

Я не упоминал этого ранее, но может быть вам уже известно, что у вашего персонажа в игре Minecraft есть имя. Или вроде того. Первоначального разработчика, Маркуса «Нотча» Перссона, однажды спросили, есть ли у персонажа имя, и он в шутку окрестил его Стивом.

Прозвище прилипло, что отчасти напоминает случай с Хиробрином — персонажем, которого, в сущности, нет в игре, но который стал своего рода легендой, стараниями мобов, интернет-мемов и т. д.

ПРИМЕЧАНИЕ

Кто такой Хиробрин?

Хиробрин, по легенде, — это некий зловещий персонаж, который бродит по игре, строит странные структуры и туннели и делает всякие пакости игроку. Он выглядит так же, как Стив, но без зрачков в глазах, и он превратился в любимую тему для обсуждений среди играющих в Minecraft детей. Компания Mojang, разработчик игры Minecraft, несколько раз подливала масло в огонь, когда, анонсируя выпуск новой версии, в список основных изменений вносила отнюдь не невинную ремарку, что «Хиробрин был устранен». Добавим сюда сфальсифицированные видеоролики, настоящих мобов, которые подпитывают легенду о Хиробрине, а также разговоры детей, и Хиробрин стал таким же реальным, как и Слендермен, еще один интернет-мем.

Все это, конечно, весело, особенно когда на Хэллоуин Хиробрин постучит в вашу дверь.

И все же вернемся к Стиву. Хотите принарядить его? Может быть, кардинально изменить его облик? Превратить его в нее? Приятно выделяться, особенно в многопользовательском мире. Сделать это довольно просто. В версии для Xbox по умолчанию есть восемь бесплатных скинов, и периодически выпускаются платные комплекты.

В версии для ПК изначально есть всего один скин, стандартный Стив, но в Интернете можно найти множество других. Или же вы можете создать свой собственный скин, пользуясь рядом инструментов редактирования, или даже начав с нуля, если обладаете достаточным уровнем знаний.

Первое, что вам нужно, это файл со скином. На рис. 13.1 представлен стандартный скин в развертке. Каждая грань соответствует определенной стороне персонажа, верхняя половина — голова, а нижняя половина — (слева направо) ноги, туловище и руки. Каждая грань накладывается на файл с трехмерной моделью, генерируемый игрой.

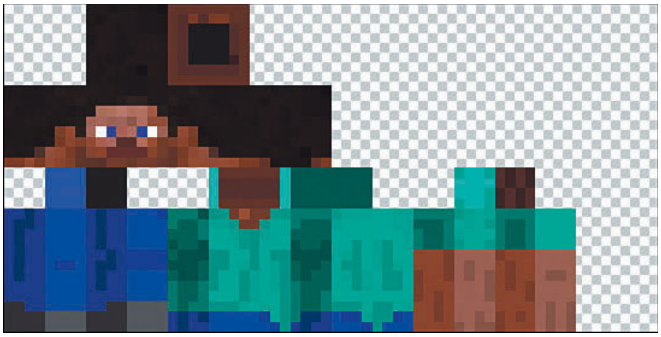


Рис. 13.1. Стандартный скин, развернутый таким образом, что видна вся его поверхность.

К счастью, вам не надо обладать глубокими техническими познаниями, поскольку существует ряд великолепных программ для создания скинов, доступных в Интернете, а также на устройствах на платформах OS X и Android. Кроме того, есть масса уже готовых файлов со скинами, которые можно с легкость редактировать под себя.

Базовые шаги необычны тем, что вам нужно с помощью внешнего редактора откорректировать файл, а затем загрузить его не в игру, а в свой профиль на сайте игры Minecraft, как описано ниже.

Все из перечисленных ниже внешних редакторов предлагают тысячи готовых образцов скинов, созданных сообществами пользователей.

Редакторы скинов для игры Minecraft

Не так давно во Всемирной паутине резко увеличилось количество редакторов скинов, доступных для загрузки на ПК и на мобильные устройства. Некоторые из этих приложений для платформ OS X и Android невероятно удобны в работе. Большинство из них стоят пару долларов, и для загрузки скина в игру Minecraft (версия для ПК) требуется всего несколько движений. (Карманная версия Minecraft не поддерживает авторские скины.) Однако подборка онлайновых редакторов несколько лучше. Дальше я расскажу вам о трех лучших из числа найденных мною.

Skincraft

Онлайновая программа Skincraft, **www.silvergames.com/minecraft-skin-editor**, представляет собой редактор (рис. 13.2), содержащий множество готовых компонентов, которые накладываются друг на друга слоями — все, начиная с ушей и бровей, до пальто, жилеток, штанов, юбок и т. д. Да, вы можете даже заставить своего персонажа бегать в одних плавках. Это быстрый способ приступить к созданию скина, хотя вам придется загрузить его в другой редактор, чтобы внести небольшие корректировки.

Рис. 13.2. Редактор Skincraft обладает интуитивно понятным интерфейсом и предлагает уникальный принцип наложения слоев, благодаря чему можно быстро и просто создать собственного персонажа.

Minecraftskins

Minecraftskins, **www.minecraftskins.com**, — один из простых редакторов свободного формата. В нем скин обернут вокруг трехмерной модели (рис. 13.3), и вы можете легко вращать и корректировать его, пиксель за пикселем. У этого редактора очень хорошая поддержка сообщества. Зайдите на сайт, выберите скин, а затем щелкните по кнопке Editor, чтобы его отредактировать.

Рис. 13.3. Люди в черном, или любой другой цвет, какой пожелаете. Редактор Minecraftskin является одним из наиболее простых инструментов попиксельного редактирования с участием трехмерной модели.

Novaskin

Сервис Novaskin, **minecraft.novaskin.me**, представляет собой всестороннюю систему редактирования, пусть и с несколько устрашающим интерфейсом. Однако, благодаря комплексной системе поиска, можно без труда найти уже существующий скин и отредактировать его по своему желанию. Вокруг редактора Novaskin сформировалось огромное сообщество, в котором можно легко найти то, что вас интересует (рис. 13.4).

Рис. 13.4. Один из множества загруженных в редактор Novaskin скинов — в виде легендарного ежика Соника.

В этих редакторах создается новый файл со скином, который можно сохранить на свой компьютер. Также вы сможете загрузить его напрямую в свой профиль на сайте игры Minecraft, но если решите сделать это позже или у вас не получится загрузить файл непосредственно из редактора, выполните следующие действия:

1. Войдите в свою учетную запись на сайте **minecraft.net**.
2. Щелкните по вкладке **Profile** (Профиль) в верхней части экрана.
3. Щелкните по кнопке **Choose File** (Выберите файл) и выберите сохраненный файл со скином.
4. Щелкните по кнопке **Upload** (Выгрузить).
5. Перезапустите игру Minecraft, чтобы загрузился новый скин. С помощью клавиши **F5** переключайтесь между разными режимами отображения.

Пакеты ресурсов: Измените свой мир

Пакеты ресурсов заменяют заданные по умолчанию текстуры, звуки, меню, иконки и даже облака, солнце и луну, хотя некоторые из них более комплексные, чем другие. На рис. 13.5 показан возмож-

ный пример. Ресурс-паки бывают разными. Некоторые из них огромные, а другие довольно скромные по размеру. Тем не менее все они довольно легко устанавливаются.

Рис. 13.5. Ресурс-пак Dokucraft, как многие из лучших, меняет стандартные текстуры и стилистику элементов интерфейса и меню.

ПРИМЕЧАНИЕ

На доработке, простите за неудобство

В момент написания данной книги, ресурс-паки еще не обладают полной функциональностью. В будущем они будут включать в себя и установку модов, поэтому отдельный ресурс-пак сможет влиять не только на внешний вид игры Minecraft, меню и звуковое сопровождение, но и на игровую механику. Вы можете брать моды из одного пака, текстуры из другого, а звуки из третьего, а также располагать загруженные паки в порядке приоритетности на тот случай, когда все ресурс-паки предлагают аналогичные возможности. Всегда подбирайте ресурс-паки, совместимые с вашей версией игры Minecraft. Версия игры Minecraft отображается в строке заголовка окна.

Установить ресурс-пак просто:

1. Сначала скачайте сам пакет. Попробуйте один из этих трех:
   - Planet Minecraft — **www.planetminecraft.com**
   - Minecraft Texture Packs — **www.minecrafttexturepacks.com**
   - MinecraftDL — **www.minecraftdl.com**
2. Откройте меню **Настройки** (Options) и щелкните по кнопке **Пакеты ресурсов** (Resource Packs), чтобы открылось окно выбора пакета ресурсов.

3. Щелкните по кнопке **Открыть папку с пакетами ресурсов** (Open resource pack folder), чтобы открыть соответствующую директорию.
4. Переместите загруженный пакет ресурсов (прямо в архиве) в эту папку.

ПРИМЕЧАНИЕ

Вы пользуетесь пакетами? Попробуйте

Среди тысяч пакетов ресурсов, есть несколько, которые вы должны попробовать. Они тщательно продуманы, превратившись из простого дополнения в полную переработку игры, успешно устраняя вопиющие ошибки. Просто помните, что самые лучшие результаты можно получить, если найти ту версию пакета ресурсов, которая точно соответствует вашей текущей версии игры Minecraft, поэтому просмотрите приведенные выше сайты и выберите наиболее подходящую ссылку.

- **Dokucraft** — Пакет ресурсов в средневековой стилистике предлагает анимированные текстуры, которые оживляют игру.
- **Faithful 32** — Традиционный пакет, поскольку в нем воспроизведены стандартные текстуры игры Minecraft, но в лучшем разрешении. Я очень рекомендую вам этот пакет, если вы просто хотите улучшить стандартный вид.
- **Ovo's Rustic** — Красивые текстуры в стиле Дикого Запада. Когда установите этот ресурс-пак, обратите внимание на новую кирку.

Стандартные текстуры игры Minecraft используют сетку 16×16 пикселов. Это и есть размер изображения на каждой стороне стандартного блока, например, булыжника. Дополнительные пакеты ресурсов позволяют увеличить эту цифру с 16 до 32, до 64, вплоть до 512×512 пикселов в каждой текстуре. Однако чем выше разрешение, тем больше нагрузка на ваш компьютер. Любая средняя система может справиться с текстурой 32×32 пиксела, и именно это разрешение используется в большинстве пакетов ресурсов, а разрешение 128×128 пикселов вполне может привести к тому, что вы не сможете играть в Minecraft из-за возросших требований к вашему ПК. Если так случилось, просто перезагрузите игру Minecraft, откройте меню **Настройки** (Options), прежде чем приступить к игре, и переключитесь обратно на пакет ресурсов с меньшим разрешением.

5. Переключитесь обратно на Minecraft, и вы сможете увидеть информацию о пакете ресурсов в списке. Если этого не произошло, вероятно, он не совестим с вашей версией, поэтому просто удалите его.
6. Щелкните по нему, чтобы выделить. Возможно, несколько секунд или дольше ничего не будет происходить, поскольку игра Minecraft станет извлекать контент из пакета, а затем перезагружать ресурсы. После этого обычно становятся заметны незначительные или серьезные изменения во внешнем виде окна, включая стиль кнопок и изменение шрифтов, хотя это зависит от содержимого пакета.
7. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы вернуться к игре. (Нет необходимости проходить весь обратный путь по меню.)

8. Вуаля! Вы только что установили свой первый пакет ресурсов.

Теперь уточнение. При некоторых загрузках появляется множество непонятных сведений. Вы увидите упоминание программ MCPatcher и Optifine, сложные пути доступа к файлу и т. п. Вы можете смело игнорировать все это. Это устаревшая информация, оставшаяся от предыдущих версий игры Minecraft.

ВНИМАНИЕ

Опасайтесь всплывающих окон

Скачивание пакетов ресурсов и модов может оказаться опасным занятием. Большинство создателей пытаются заработать деньги на своем труде, что само по себе вполне нормально — они часто тратят тысячи часов на эту работу — но приводит к одной из основных проблем: всплывающим окнам. Вы можете быстро потеряться в море хаотично выпрыгивающих страниц, пестрящих сбивающими с толку кнопками загрузки, странными полями для ввода контрольных символов и иногда откровенными уловками. К сожалению, не существует действенного способа этого избежать. Такие сайты, как AdFly и MediaFire, предлагают создателям ресурспаков получить небольшое вознаграждение за свои усилия за счет выскакивающих рекламных объявлений, когда кто-либо скачивает этот пакет. Блокировщики всплывающих окон приводят к различным последствиям, иногда они эффективны, иногда препятствуют самому скачиванию. Просто будьте внимательны, никогда не вводите данные своей кредитки и остерегайтесь непонятных ссылок.

Не забудьте о модах

Моды (или модификации) — это удивительная вещь в игре Minecraft, потому что они меняют практически каждый аспект игры. Представьте себе возможность поджигать стрелы так, чтобы они могли взрываться при соприкосновении с целью, как блок динамита? Что ж, почему бы и нет. Хотите радар, который будет показывать каждого моба в округе на карте? Без проблем. Изучили каждый биом в игре и просто хотите немного разнообразия? И для этого есть мод, который может генерировать фантастически разнообразные миры.

Так что же такое мод?

Если одним словом, то это программа. Моды вносят изменения в игру Minecraft, замещая части ее собственного программного кода своим, а также добавляя дополнительные функции, которых не было в изначальном варианте программы. И тут скрывается опасность. Моды — это своего рода жизнь по диким законам на фоне цивилизованной упорядоченности, царящей в официальных релизах игры Minecraft. Они не получают официальной поддержки от компании Mojang, и каждый раз при выходе новой версии или даже небольшого обновления игры Minecraft существует реальная угроза, что новый код будет настолько отличаться от предыдущего, что великолепно работающие моды превратятся в груду мусора. В свою очередь, установка мода, разработанного для предыдущей версии игры Minecraft, на новую версию может повредить саму игру и привести к полной переустановке файлов ядра игры.

Все становится еще сложнее, когда моды пытаются сосуществовать. Один может изменить программный код другого, испортив его и т. д. Это очень хрупкая конструкция. Я даже слышал об одном пользователе (вероятно, таких, как он, много), который продолжает пользоваться версией игры Minecraft 1.4, потому что боится утратить совместимость с ранее установленными модами, которых у него более 90. Я не вполне понимаю, зачем кому-то столько модов, но, как видите, это может превратиться в реальную проблему.

ВНИМАНИЕ

Моды меняют миры

Моды могут добавлять новые предметы, типы блоков и всевозможные дополнительные данные в сохраненный файл с игровым миром. Их эффект постоянен и распространяется на любой мир, который вы откроете в модифицированной версии игры Minecraft. Если вы просто хотите протестировать мод, после его загрузки создайте новый мир, чтобы не испортить данные того мира, который у вас уже есть. Или же создайте резервную копию своего мира или всей папки с сохранениями. См. раздел «Установка модов через Forge» далее в данной главе, где будет подробно рассказано о том, где найти эту папку. Скопируйте ее в любое удобное место за пределами каталога Minecraft. Чтобы впоследствии восстановить папку, скопируйте ее обратно, на прежнее место.

Хорошие новости: моддинг игры Minecraft больше не будет минным полем, как раньше. Помощь идет. Компания Mojang пообещала выпустить официальный интерфейс программирования, благодаря которому моды смогут работать с игрой Minecraft, не вытесняя собой исходный программный код. Но дата релиза еще не назначена. Однако уже сейчас есть равнозначная альтернатива. Она называется Forge.

Forge выступает в качестве прослойки между игрой Minecraft и модами. Моды, разработанные для работы через Forge, имеют дело с ним, вместо того, чтобы пытаться внедриться в игру Minecraft. Затем Forge налаживает работу со стороны игры Minecraft. В этом смысле он представляет собой просто еще один мод, но при этом заставляет другие моды «играть по правилам». Также он упрощает установку модов. Вы увидите, как это происходит, далее в этой главе.

Установка модов через Forge

Forge упрощает работу с модами, поэтому не выходите из дома без него. Для установки выполните следующие действия:

1. Сначала скачайте установочный пакет Forge с сайта **files.minecraftforge.net**. В верхней части страницы в списке **Promotions** (Рекомендации) найдите файл, рекомендуемый для вашей версии игры Minecraft. (В данном случае слово *promotions* означает, что вам предлагают выбрать файл, это не имеет никакого отношения к рекламе.) Затем щелкните по ссылке **(installer)** ((инсталлятор)) в столбце **Downloads** (Загрузки).

2. Вы перенесетесь на страницу AdFly. Подождите 5 секунд, а затем нажмите кнопку **Пропустить рекламу** в верхнем правом углу страницы, чтобы скачать файл.

3. Откройте скачанный файл, чтобы установить его. Обычно все корректно настроено по умолчанию, но проверьте, чтобы был выбран вариант **Install Client** (Установить клиент). Также вы увидите путь доступа к файлу (последний сохранится в папку Minecraft). Я ни разу не сталкивался с тем, чтобы программа установки ошибалась, но путь можно исправить, если видите, что что-то неправильно. Затем щелкните по кнопке **OK**.

4. Через секунду-другую вы увидите окно, подтверждающее, что мод Forge был успешно установлен.

Очевидно программа установки установит свои собственные файлы, но это будет сделано грамотно, в программе загрузки Minecraft Launcher будет создан новый профиль. Выберите вкладку Forge или вкладку своего стандартного профиля, чтобы быстро переключаться между модифицированной и немодифицированной версиями игры Minecraft. Чтобы проверить установку, запустите программу Minecraft Launcher и щелкните по раскрывающемуся списку **Profile** (Профиль). Вы увидите новый профиль под названием **Forge**. Выберите его и щелкните по кнопке **Play** (Играть). Если мод Forge установился успешно, вы увидите на начальном экране новую информацию в нижнем левом углу, как показано на рис. 13.6.

Рис. 13.6. Идем дальше: на начальном экране появился новый текст, это указывает на то, что мод Forge работает.

Мод Forge сам по себе не привносит никаких заметных изменений в игру Minecraft. Для них вам нужно установить другой мод.

С помощью Forge добавлять и удалять моды очень просто: путем перетаскивания, хотя сначала вам нужно попасть в папку с модами. Выполняйте следующие действия:

1. Щелкните по кнопке **Настройки** (Options) на начальном экране игры Minecraft.

2. Щелкните по кнопке **Пакеты ресурсов** (Resource Packs).

3. Щелкните по кнопке **Открыть папку с пакетами ресурсов** (Open resource pack folder) и обычным способом перейдите на одну папку или на один уровень каталога выше, в главную папку игры Minecraft. Там вы увидите папку **mods**. При установке Forge эта папка создается автоматически, поэтому вы не увидите ее, если Forge еще не установлен.

4. Скопируйте или перенесите любые моды, совместимые с Forge, в эту папку.

5. Перезагрузите игру Minecraft, чтобы загрузить мод и начать тестировать его.

ПРИМЕЧАНИЕ

Не нужно распаковывать

Моды обычно запакованы в .jar или .zip файлы. И те и другие работают корректно — моды не нужно разархивировать прежде, чем поместить в папку **mods**.

Вот небольшой список модов, которые вы можете попробовать для начала. Всегда загружайте ту версию, которая совместима с вашей версией игры Minecraft — использование Forge не отменяет это требование.

Too Many Items

goo.gl/vyE3JG

Too Many Items — это один из наиболее популярных и полезных модов (рис. 13.7), невероятно усовершенствующий интерфейс инвентаря (для справки: все называют его TMI).

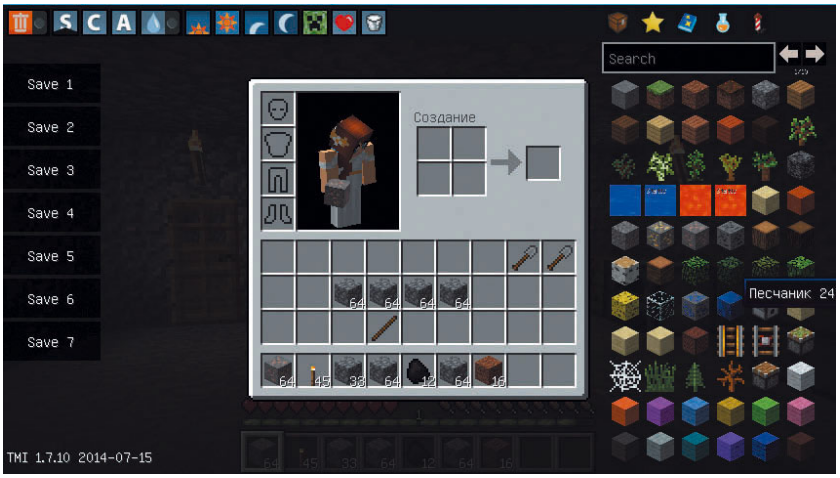


Рис. 13.7. Мод Too Many Items расширяет окно инвентаря.

Мод TMI добавляет в интерфейс дополнительные элементы управления, позволяющие быстро управлять предметами в инвентаре, зачаровывать предметы до любого уровня, варить зелья и регулировать другие аспекты игры, например, время, погоду и уровень сложности. Также он поддерживает сохранение и перезагрузку сохраненных конфигураций инвентаря. Такой мод, как TMI, невероятно упрощает прохождение игры в режиме Выживания, а возможность быстро загружать определенную конфигурацию предметов и блоков очень пригождается при строительстве в Творческом режиме.

More Explosives

moreexplosives.com

От обилия предметов к абсолютной неразберихе! Мне нравится этот мод. Он довольно интересный, особенно в многопользовательской игре. Мод More Explosives расширяет арсенал современного оружия в игре Minecraft — появляются фугасы, ручные гранаты, коктейль Молотова и другие вещи, которые можно взрывать, вплоть до ядерного оружия (рис. 13.8). Там даже есть наводящиеся на цель ракеты и радар!

Рис. 13.8. Становится жарко: огромная воронка от ядерного фугаса в моде More Explosives.

Более практичное применение этого мода — это действенная взрывчатка для прокладки туннелей, которая пробивает отверстие размером 3×3×20 в том направлении, куда она повернута. В истинном духе игры Minecraft, каждый предмет можно изготовить из отдельных ингредиентов, что привносит интересные возможности в многопользовательскую игру в режиме Выживание.

Super Heroes

goo.gl/gEICO4

Это еще один интересный мод, который идеально подходит для многопользовательской игры. Супергерои! Железный Человек, Тор, Халк и Капитан Америка в соответствующих костюмах и, разумеется,

со своими основными способностями. Например, Железный Человек может летать (если вы изготовите реактивное топливо), стрелять пулями, выпускать ракеты и ряд других интересных вещей. Тор, как того можно ожидать, экипирован магическим молотом, а Халк фактически несокрушим и может прорваться сквозь что угодно, кроме коренной породы.

REI's MiniMap

goo.gl/U5m8MY

Перейдите на последнюю страницу данной темы на форуме, чтобы найти версию мода для последней версии игры. Это еще один фаворит сообщества, он добавляет очень удобную и легко настраиваемую карту в верхний правый угол экрана (рис. 13.9). Эта карта переключается между режимом отображения поверхности, отображением биомов и отображением подземных территорий. Карту можно развернуть на весь экран игры Minecraft, а также использовать как радар, показывающий ближайших нейтральных или враждебных мобов.

Рис. 13.9. Мини-карта с огромным количеством настроек (на рисунке показано главное меню), которая может быстро стать незаменимой для вас.

Legendary Beasts

goo.gl/rypxlw

Теперь, когда у вас есть супергерои и карта, пора уравновесить баланс сил с помощью мода Legendary Beasts. Он добавляет новых сильных мобов в игру, таких как Эльф-охотник, Дух Молнии, Лорд Края, Огненный демон и огромный Снежный человек (рис. 13.10). У каждого есть свое уязвимое место

и из них выпадает невероятно мощное оружие. Некоторые из этих мобов живут в гигантских пирамидах, а другие — на открытых пространствах. Победить их непросто, но это того стоит.

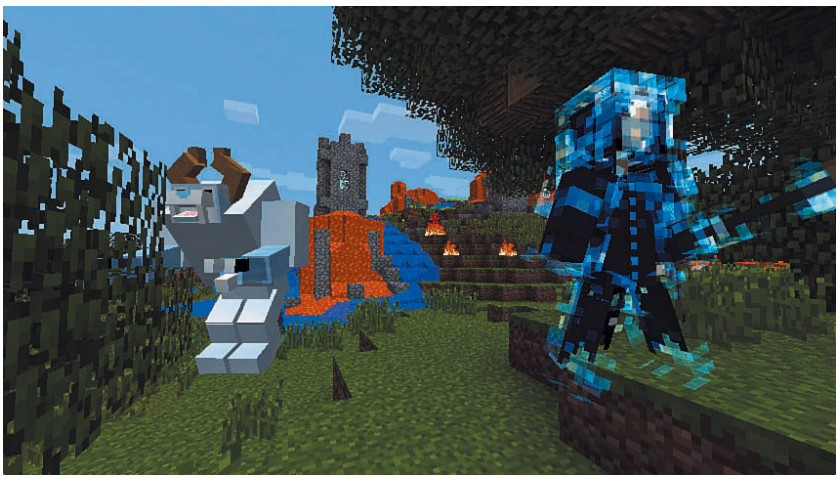


Рис. 13.10. Новые сильные мобы: Снежный человек слева и Дух Молнии справа.

More Mobs

goo.gl/40q0rl

Мод **More Mobs** добавляет десятки новых существ в игру Minecraft, начиная с людей и заканчивая всевозможными животными, включая новых враждебных мобов, характерных для Нижнего мира и Края. Для игры Minecraft этот потрясающий мод — своего рода эквивалент Галапагосских островов. По сути, автор этого мода внес большой вклад в развитие моделей лошадей, появившихся в обновлении Minecraft 1.6.

К сожалению, на момент написания книги, разработчик этого мода привязал программу установки к рекламному ПО, которое работает только на компьютерах под управлением операционной системы Windows. Я обычно не пишу о подобных модах, поскольку нужно проявить повышенную бдительность и отклонить все рекламные предложения во время установки, но этот мод действительно потрясающий, поэтому если вы все же скачаете его, просто будьте очень внимательны во время установки, чтобы ваш браузер не был захвачен другой поисковой системой, или чтобы не произошло еще что-нибудь в этом духе. Если вы пользуетесь операционными системами Linux или OS X, то лишены возможности использовать **More Mobs**. Единственный вариант — попросить кого-либо, кто установил этот мод в операционной системе Windows, дать вам копию самого мода, сохраненного в папке **mods**. Он межплатформенный, поэтому один и тот же файл будет работать на чем угодно, без дополнительных рисков.

СОВЕТ

Как найти больше модов

Не существует какого-либо единого списка модов, но на сайте Planet Minecraft представлен весьма обширный перечень (**goo.gl/1folnq**). Для удобства ищите моды, в названии которых присутствует слово FORGE, и не забывайте сверять свою версию игры Minecraft с версией мода. Описанные в данной книге моды дают лишь слабое представление о том, насколько потрясающие изменения можно привнести в игру. Существуют моды, которые могут менять самые крошечные детали, либо же менять все подчистую. Главное, не забывайте об осторожности, когда скачиваете или устанавливаете мод, и устанавливайте их по одному, в промежутках между установками запуская игру Minecraft, чтобы убедиться, что мод ничего не испортил. Если испортил, просто удалите его и переходите к следующему.

Многопользовательское безумие

Играть в Minecraft одному чудесно и замечательно (хмыканье), вам будет, чем заняться. Но играть с кем-то может быть гораздо интереснее и, если вы стремитесь к созданию чего-то нового, гораздо продуктивнее.

Игра Minecraft предлагает несколько способов объединиться:

- **Играть через локальную сеть** — Откройте свой мир по локальной сети и любой человек, подключенный к ней по проводному или беспроводному соединению, может присоединиться к вам.
- **Подключиться к серверу** — Подключитесь к любому серверу, чтобы присоединиться к другим игрокам. Некоторые серверы позволяют одновременно играть сотням пользователей, как в режиме творчества, так и выживания. Подробности далее.
- **Создать собственный сервер** — Создайте свой собственный сервер, настройте антивирус и поделитесь своим миром Minecraft с остальным реальным миром.
- **Играть через сервис Realms** — См. Примечание «Minecraft Realms» далее в этой главе.

Существует несколько условий, необходимых для присоединения к любой многопользовательской игре, независимо от способа. Во-первых, у каждого игрока должна быть своя учетная запись на сайте Mojang (правообладателя игры Minecraft), даже для игры по локальной сети. Во-вторых, версия клиента игры Minecraft должна совпадать с версией сервера. Это означает, что версия клиента 1.7.10 не совместима с версией сервера 1.6.2. И наконец, некоторые серверы банят игроков за применение модов, а при игре по локальной сети все моды, которые меняют блоки или добавляют новые предметы, должны совпадать в клиенте и сервере. Когда ресурс-паки будут поддерживать моды, это требование, вероятно, станет гораздо проще выполнить: просто установите рекомендованный пакет ресурсов — и все готово. Однако пока проверьте, чтобы содержимое вашей папки с модами совпадало на всех компьютерах локальной сети.

Игра по локальной сети

Чтобы настроить сервер игры по локальной сети, выполните следующие действия:

1. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы открыть окно с настройками.
2. Нажмите кнопку **Открыть для сети** (Open to LAN).
3. Подключитесь к серверу локальной сети, щелкнув по кнопке **Сетевая игра** (Multiplayer) на начальном экране и найдите сервер под названием **LAN World**, как показано на рис. 13.11. Вы также увидите название учетной записи того пользователя, которому принадлежит этот сервер, и название его мира.
4. Двойным щелчком мыши подключитесь к серверу.

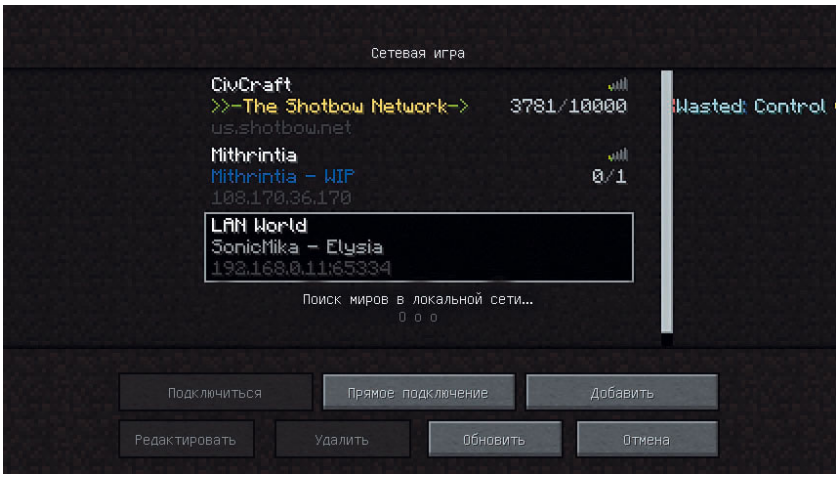


Рис. 13.11. Подключение к серверу игры по локальной сети.

Вот и все. Через несколько мгновений вы появитесь в этом мире в точке спауна.

СОВЕТ

Телепортация других игроков

Других игроков можно быстро и легко перенести туда, где находитесь вы, с помощью команды телепортации. Это своего рода «Поднимай меня, Скотти» (цитата из фильма «Звездный путь») для игры Minecraft. Убедитесь, что активированы читы, а затем введите команду `/tp имяигрока`, заменив текст *имяигрока* именем того игрока, которого хотите телепортировать. Нажмите клавишу **Enter** и игрок перенесется туда, где находитесь вы. Полный перечень команд для многопользовательской игры вы найдете по ссылке **minecraft-ru.gamepedia.com/Команды_консоли**.

ПРИМЕЧАНИЕ

Командные блоки

В игре Minecraft есть специальный блок, разработанный для мультиплеера, хотя вы можете также использовать его и в одиночной игре. Это так называемый командный блок, и его нельзя изготовить, его не будет в инвентаре даже в Творческом режиме. Однако если вы активировали читы, или если вы администратор сервера, то можете дать этот блок самому себе или другому игроку. Напечатайте команду `/give [имяигрока] 137`, чтобы в инвентаре появился командный блок. После установки щелкните правой кнопкой мыши по блоку, чтобы появилось командное окно. В нем вы можете написать и сохранить любую из доступных команд, действие которой хотите распространить на игрока. Просто установите рычаг, нажимную плиту или кнопку на блок или рядом с ним, чтобы передать импульс от красного камня, который активизирует команду. Например, команда `/tp @p 0,0,0` телепортирует игрока в место с координатами 0,0,0. Замените нули на другие координаты, установите рядом с командным блоком нажимную плиту и у вас получится система быстрой транспортировки между различными базами, точками, шахтами и т. п. в вашем мире.

Подключение к серверу

Так же, как моды расширяют возможности игры Minecraft, предлагая много интересных и полезных изменений, сетевые серверы создают целые новые миры, которые могут еще больше раздвинуть границы. Это позволяет вам взаимодействовать с другими игроками, либо объединяя усилия, либо соперничая друг с другом, в зависимости от правил конкретного сервера. Некоторые из серверов абсолютно классические, т.е. между ними и стандартным миром игры Minecraft практически нет разницы, за исключением того, что они многопользовательские. Другие же тщательно продуманы, аккуратно доработаны, в них используется специальный программный код, благодаря чему игроки получают совершенно новый опыт. Примером такого сервера служит Shotbow Network, показанный на рис. 13.12.

Рис. 13.12. Начало игры на сервере Shotbow Network, на рисунке показаны несколько вариантов игры и другие игроки.

ПРИМЕЧАНИЕ

Minecraft Realms

К тому моменту, когда вы будете это читать, новый сервис Minecraft Realms уже должен быть доступен во Всемирной паутине. Realms — это абонентская услуга, позволяющая членам семьи или друзьям легко администрировать небольшие серверы, рассчитанные максимум на 20 игроков. Хотя, если вы все подключены к одной локальной сети, можно без труда настроить сетевую игру, сервис Realms позволяет объединять игроков со всего Интернета, по всему миру. Что интересно, карманное издание Pocket Edition также будет поддерживать сервис Realms, позволяя собирать на одном сервере до 10 игроков, хотя оно не позволяет подключаться к другим сетевым серверам.

Первое, что вы должны сделать, это найти сам сервер. Их буквально тысячи, а на таких сайтах, как **planetminecraft.com** и **minecraftservers.org**, собраны полные базы с данными о них. Некоторые серверы открыты для всех, а другие требуют регистрации. Большинство из них практически бесплатны, хотя платная подписка может открыть вам доступ к серверам, которые уже переполнены, и дать ряд других преимуществ.

Подключитесь к сетевому серверу следующим образом:

1. Щелкните по кнопке **Сетевая игра** (Multiplayer) на начальном экране.
2. Щелкните по кнопке **Добавить** (Add server).
3. В соответствующем поле напечатайте название сервера (вы можете назвать его, как угодно, чтобы в будущем вам было просто его найти).
4. Укажите адрес сервера и щелкните по кнопке **Готово** (Done).
5. Выберите сервер из списка (см. ранее на рис. 13.11) и щелкните по кнопке **Подключиться** (Join Server) или же просто дважды щелкните по названию сервера мышью, чтобы подключиться автоматически.

Большинство серверов отправляют вас в главное окно игры, где вы можете увидеть различные типы игры и прочитать правила сервера. Обычно здесь размещена информация о разрешенных модах, поэтому обязательно читайте таблички и книги, попавшие в ваш инвентарь, это поможет вам избежать бана.

Для начала попробуйте один из этих серверов (адреса указаны в скобках):

- **Shotbow (us.shotbow.net)** — Сервер Shotbow network предлагает огромное количество типов игры, у каждого из которых свои правила. Зайдите на сайт **shotbow.net**, чтобы узнать больше. Вы должны быть опытным игроком, потому что многие там играют не по-детски.
- **The Hive (eu.hivemc.com)** — На сервере Hive много игр, которые отлично подходят для детей и для тех, кто просто хочет развлечься. Там есть аркада с пейнтболом, прятки, карты выживания и игра с Хиробрином.

- **Supercraft Brothers (1.cbga.me)** — Сервер Supercraft Brothers — это нечто. Игра на быстрое развитие, игрок против игрока (PvP). Помимо сервера с адресом **1.cbga.me** есть и другие серверы из этой серии, поэтому зайдите на сайт **supercraftbrothers.com**, зарегистрируйтесь и найдите остальные, если указанный здесь будет переполнен.
- **Phanatic (play.phanaticmc.com)** — Активно посещаемый сервер с режимом Творчества, там множество мини-игр и есть режим голодных игр, основанный на сюжете популярного фильма.
- **BeastsMC (c.beastsmc.com)** — Не дайте названию сбить себя с толку, это отличный сервер для строительства. Он же предлагает многопользовательскую игру в режимах Выживание и Хардкор. Больше информации вы найдете на сайте **www.beastsmc.com**.

Существует множество великолепных серверов, некоторые из нихсодержат невероятно огромные миры и гигантские постройки. Просматривайте списки серверов, чтобы найти тот, который вам подходит. Каждый может найти что-то для себя.

Создание и настройка собственного сетевого сервера

Создание своего сервера — это отличный способ построить упорядоченный, стабильный мир, к которому вы и другие игроки сможете подключиться из любой точки. Для этого потребуются основные технические знания, особенно если вы хотите обладать возможностью внешнего доступа к своему серверу, но ничего сверхъестественного.

Базовые шаги довольно просты, и вы можете создать белый список, чтобы только вы и ваши ближайшие родственники и друзья могли подключаться к игре. Сейчас мы настроим сервер в локальной сети. Вы можете сделать это, даже если у вас всего один компьютер, на котором будет содержаться сервер, и с которого вы одновременно с этим станете играть в Minecraft.

Выполняйте следующие действия, и все будет готово в два счета:

1. Сначала скачайте серверное программное обеспечение со страницы **minecraft.net/download**. Выберите файл с расширением .exe, если у вас установлена операционная система Windows, или с расширением .jar для любой другой платформы.
2. Создайте новую папку и переместите в нее скачанное программное обеспечение.
3. Дважды щелкните мышью или откройте загруженный файл, чтобы запустить сервер. Вы увидите окно, как на рис. 13.13.

При первом запуске сервера происходит несколько вещей, генерируется новый мир и создается ряд конфигурационных файлов. Мир сохраняется в папку **world**, в той же директории, что и серверное программное обеспечение. Формат тот же, который генерируется клиентом Minecraft, поэтому если вы захотите открыть другим игрокам уже созданный ранее мир, закройте сервер и скопируйте этот мир из папки с сохранениями вашего приложения Minecraft в директорию сервера, а затем переименуйте папку с миром. Перезагрузите сервер, и все готово.

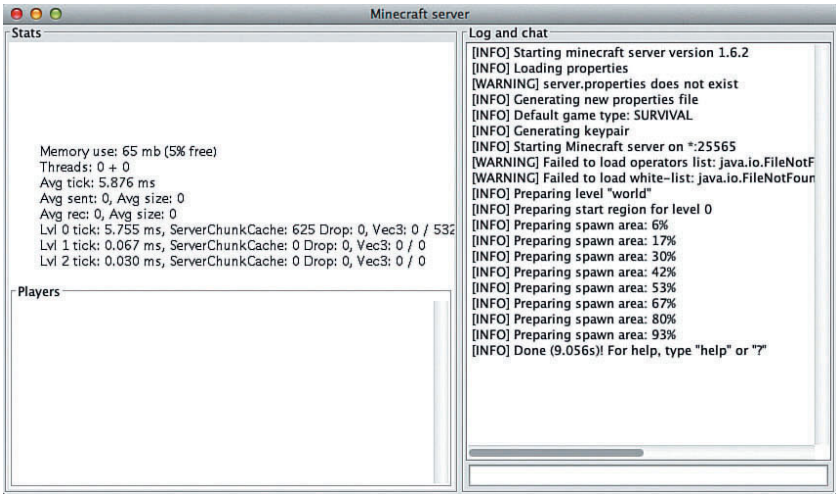


Рис. 13.13. Сервер Minecraft обладает понятным интерфейсом для управления игроками и должен без проблем функционировать в фоновом режиме на компьютере с любой спецификацией (кроме самых слабых).

СОВЕТ

Хостинг по максимуму

Если вы не хотите размещать сервер на своем компьютере из соображений безопасности или по каким-либо другим причинам, но все-таки у вас есть желание поделиться своим миром с другими игроками, попробуйте прибегнуть к услугам платного хостинга. Существует множество хостинг-провайдеров, специализирующихся именно на игре Minecraft, которые обеспечат вас всем необходимым, включая средства конфигурирования и настройки. К примеру, стоимость услуг провайдера **minecraft-hosting.ru** начинается всего с 200 рублей в месяц за десять игроков.

К этому моменту у вас должен быть сервер, объединяющий компьютеры в локальной сети. Чтобы подключиться к нему, нужно знать его IP-адрес. IP — это адрес в вашей локальной сети, обычно он выглядит, как 192.168.0.*x* или 90.0.0.*x*, где *x* — это последняя цифра IP-адреса, присвоенного вашему компьютеру. Способ определения IP-адреса зависит от операционной системы компьютера-сервера. В операционной системе Windows вы найдете его в разделе **Пуск** ⇒ **Панель управления** ⇒ **Центр управления сетями и общим доступом** (Start ⇒ Control Panel ⇒ Network and Sharing Center), перейдя по ссылке **Просмотр полной карты** (Discovering the IP). Выберите активное подключение и просмотрите детали, среди которых будет IP-адрес. В операционной системе OS X запустите приложение **Системные настройки** (System Preferences), перейдите в раздел **Сеть** (Network) и выберите активное подключение. Вы увидите IP-адрес на панели справа, в разделе **Статус** (Status). Если у вас установлена операционная система Linux, то я просто предположу, что вы знаете, как посмотреть IP-адрес.

Подключитесь к серверу так же, как подключались к сетевому серверу ранее в данной главе, только в окне **Добавить** (Add Server) в поле **Адрес сервера** (Server Address) укажите IP-адрес.

Чтобы сервер был доступен более широкой аудитории, нужно предпринять еще несколько шагов, и это сопряжено с определенным риском, поскольку вам придется добавить исключения в настройки вашего брандмауэра и выпустить свой сервер на бескрайние просторы Интернета. Я не могу описать конкретные действия, поскольку все зависит от настроек маршрутизатора, а они все разные, но вот ряд ключевых моментов, которые могут помочь:

1. Присвойте своему серверу постоянный локальный IP-адрес. Убедитесь, например, что если адрес вашего сервера в локальной сети 192.168.0.4, он таким и остается. Обычно IP-адреса динамически назначаются при подключении к локальной сети, но если ваш маршрутизатор поддерживает резервирование IP-адресов, тогда вы можете использовать MAC-адрес сервера, чтобы присвоить постоянный локальный адрес.

2. Настройте переброс портов маршрутизатором, чтобы весь трафик, приходящийся на порт 25565, перенаправлялся на локальный IP-адрес сервера.

3. Практически всегда интернет-провайдер назначает вам динамический IP-адрес — адрес, который может измениться без предупреждения. Статические IP-адреса платны, иногда они стоят сотни долларов, поэтому я рекомендую вам вместо этого пользоваться динамическим DNS-сервером. Я предпочитаю **dyndns.org**, но таких серверов множество. Динамический IP-адрес обеспечивает вам и другим игрокам возможность подключиться к серверу откуда угодно, пользуясь постоянным стандартным доменом, таким как «**mcserver.mydyndns.org**». Затем вы можете указать этот адрес в поле **Адрес сервера** (Server Address) в окне **Добавить** (Add Server) вместо IP-адреса. Во многих случаях можно настроить маршрутизатор таким образом, чтобы он использовал несколько DNS-серверов, но если не получается, вы можете скачать небольшую программу, предоставленную провайдером, которая будет отвечать за неизменность доменного имени и бесперебойную работу, даже если интернет-провайдер изменит ваш цифровой IP-адрес.

И наконец, вы должны предпринять несколько шагов для защиты своего сервера Minecraft, чтобы на нем не могли регистрироваться все подряд:

1. Сразу под главным полем (Лог и чат) в окне сервера есть небольшая командная строка. Напечатайте команду `/whitelist on`. Так вы сможете быть уверены, что только люди, получившие разрешение, могут подключиться к серверу. Все остальные подключения тут же будут разъединены.

2. Добавьте названия профилей (профилей Mojang или Minecraft, использующихся для входа в игру) всех тех, кому хотите предоставить доступ к серверу. Для этого введите `/whitelist add [`*`имяигрока`*`]`, заменив текст `[`*`имяигрока`*`]` именем игрока. Команда `whitelist` создает файл, который хранится в директории сервера. Если вам нужно добавить много игроков, вы можете просто напечатать имена в самом файле, открыв его в любом текстовом редакторе, по одному имени на строчку. Возможно, вам понадобится выполнить команду `/whitelist reload`, чтобы сервер принял изменения, произведенные в файле.

3. Добавьте себя как оператора, чтобы вы могли администрировать сервер из любого клиента Minecraft. Для этого введите команду `op [вашеимя]`. Опять же, замените значение в скобках именем своего профиля.

4. Создайте сценарий, который будет автоматически перезапускать сервер Minecraft, если произойдет скачок напряжения или аппаратный сброс.

Это основные моменты, касающиеся сервера Minecraft. Вы можете сделать многое другое, например, настроить пакет текстур, который будет автоматически загружаться у любого, кто подключится к серверу, добавить мод Bukkit (**wiki.bukkit.org**) и т. д., но я предоставлю вам возможность изучить все это самостоятельно. В Интернете есть множество материалов, а в главной директории сервера вы найдете множество параметров конфигурации игры.

Собственный сервер Minecraft — это, вероятно, высшая точка, когда вы уже не просто играете, но оптимизируете игровой процесс и делитесь им с другими.

Подведение итогов

Minecraft — это одна из наиболее открытых игр на рынке. От скинов, модов и до создания собственного сервера — это мягкий кусок глины, ждущий, когда вы придадите ему форму. К счастью, вам не нужно начинать с нуля. Множество увлеченных разработчиков, художников и дизайнеров прошли этот путь за вас. Тысячи модов, десятки тысяч серверов и сотни тысяч скинов ждут вас.

Настоящий игрок — не тот, кто просто проходит игру до конца, а тот, кто идет еще дальше. От фантастических построек до удивительных хитроумных устройств из красного камня, от сложных до нелепости автоматических ферм до уловок (на ум приходят мины из динамита), которые выходят далеко за пределы первоначального замысла игры. Minecraft — это плодородная почва, бесконечное море возможностей, в отношении как геймплея, так и программного кода. Множество модов создают своего рода программный хаос, но при хорошей организации можно получить потрясающий результат.

Получайте удовольствие, и даже если вам кажется, что вы достигли максимума, взгляните на игру под другим углом. Что-то новое вас поджидает буквально за поворотом. Надеюсь, увидеть вас там.

Сборник рецептов крафта

В этой главе

- Основные рецепты
- Полезные инструменты
- Оружие и защита
- Пища и сопутствующие предметы
- Механизмы и красный камень
- Транспорт
- Строительство
- Декоративные предметы и прочее
- Наложение чар и приготовление зелий
- Цвета и красители
- Фейерверки

Вы держите в руках полный сборник рецептов Minecraft. Здесь вы найдете все рецепты крафта, сгруппированные по функциям, начиная от рецептов для создания базовых и функциональных предметов, и заканчивая чисто декоративными.

Пользоваться таблицами очень легко: название предмета находится слева. В следующем столбце указаны необходимые ингредиенты, в том числе возможные альтернативы. Далее приведен рецепт крафта и, наконец, небольшое примечание о функции созданного предмета.

В некоторых случаях рецепты являются «бесформенными», это означает, что ингредиенты могут располагаться в сетке крафта как угодно. Я отметил такие рецепты звездочкой рядом со списком ингредиентов.

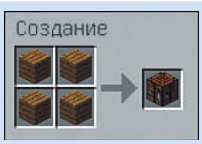
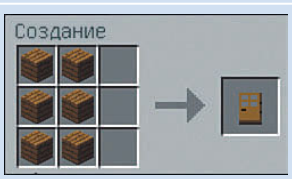
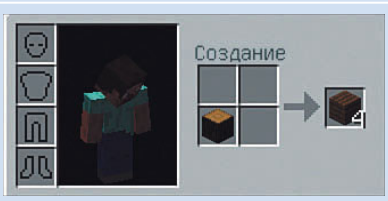
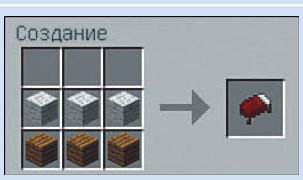
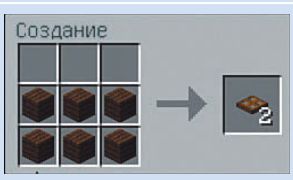
Вы можете создать любой предмет, ингредиенты которого помещаются в сетку крафта 2×2, предусмотренную в окне инвентаря. Для всех остальных рецептов требуется сетка 3×3, предоставляемая верстаком.

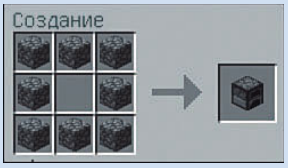
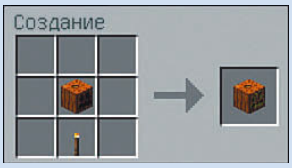
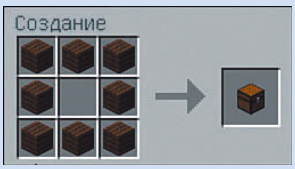
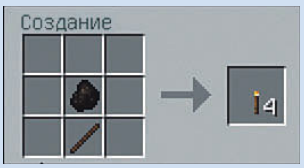
Многие рецепты предусматривают создание вариаций объекта в зависимости от предоставленных ингредиентов. Например, вы можете создать кирку из двух палок и трех блоков древесины, камня, железа, золота или алмаза. Вместо того чтобы несколько раз повторять один и тот же рецепт, я просто привел список допустимых ингредиентов.

Игра Minecraft постоянно дорабатывается и развивается, и время от времени некоторые рецепты исчезают или упрощаются, а новые появляются. Представленные ниже таблицы содержат все рецепты из версии v1.6.2, а также некоторые, в основном, связанные с цветом, которые появились в ранних версиях v1.7.

A.1. Основные рецепты

В следующей таблице перечислены все рецепты, которые потребуются вам для выживания в первые несколько ночей и создания подходящей базы. Для получения полной информации обратитесь к главе 2.

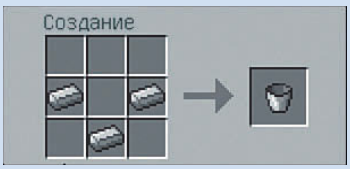
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Верстак	Доски		Увеличивает сетку крафта до квадрата 3×3, что дает возможность создавать большее разнообразие предметов
Дверь	Доски или железные слитки		Защищает вход в вашу базу или дом. Для открытия железной двери вам потребуется создать кнопку или другое устройство из красного камня
Доски	Любой блок древесины*		Используется в качестве основного материала для создания многих предметов и инструментов, а также в качестве строительного блока
Кровать	Доски и шерсть		Обновляет вашу точку спауна в соответствии с местоположением кровати и позволяет пропустить ночное время, если поблизости нет враждебных мобов
Люк	Доски		Не допускает мобов и может открываться щелчком мыши или с помощью сигнала красного камня

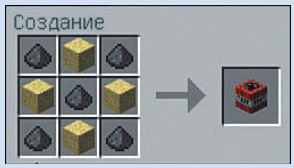
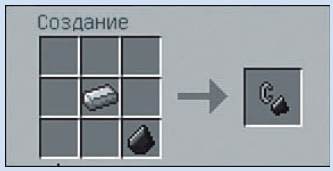
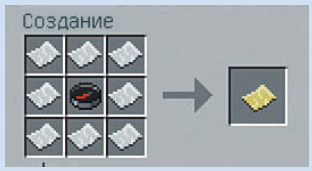
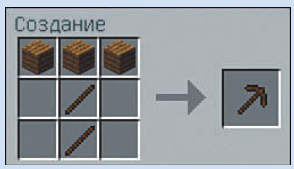
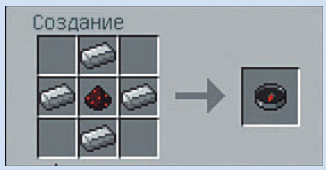
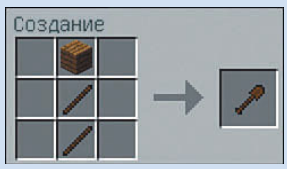
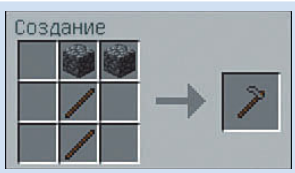
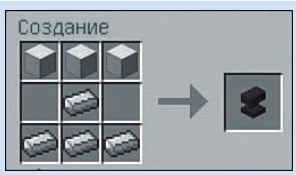
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Палки	Доски		Предполагают множество вариантов использования, в том числе при создании рукояток для инструментов, факелов, лестниц, заборов и многого другого
Печь	Булыжник		В печи можно сжечь дрова, чтобы получить древесный уголь для факелов, и приготовить пищу. Печь также позволяет превратить руду в минералы и решает многие другие задачи
Светильник Джека	Тыква и факел		Используйте в качестве декоративного элемента, светильника или источника света под водой
Сундук	Доски		Является контейнером для хранения ваших предметов и блоков на случай гибели и возрождения
Факел	Палки и древесный уголь (или уголь)		Является постоянным источником света и предотвращает появление поблизости враждебных мобов

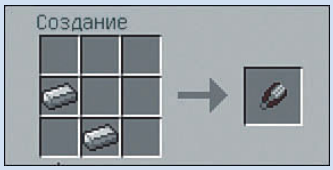
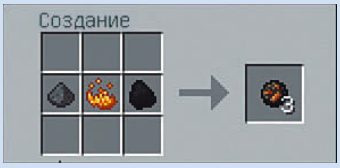
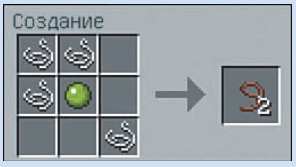
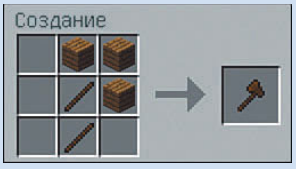
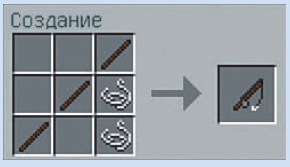
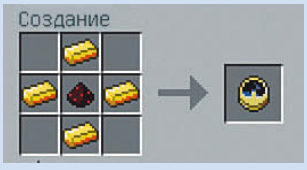
* Бесформенный рецепт.

A.2. Полезные инструменты

Вы не продвинетесь в игре Minecraft далеко без подходящих инструментов. В таблице перечислены инструменты, которые помогут вам пройти игру.

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Ведро	Железные слитки		Позволяет собирать и переносить воду, лаву и молоко

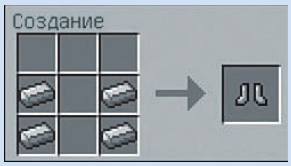
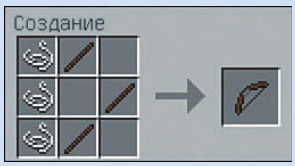
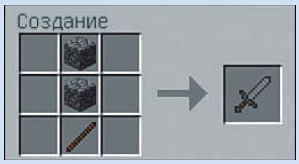
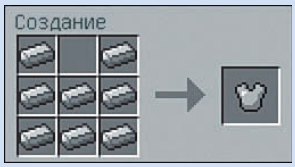
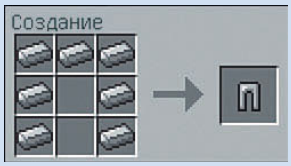
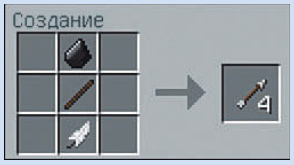
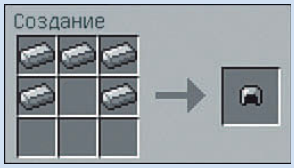
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Динамит	Песок и порох		Поджигается с помощью зажигалки или активируется током красного камня, чтобы обеспечить взрыв. Порох можно собрать, побеждая криперов
Зажигалка	Железный слиток и кремень		Позволяет поджечь блоки и активировать портал в Нижний мир
Карта	Компас и бумага		Показывает область вокруг вас, которую вы уже изучили. Окружите карту дополнительной бумагой, чтобы создать отмасштабированную версию карты, охватывающую большую территорию
Кирка	Деревянные палки и доски, булыжник, железные слитки, золотые слитки или алмазы		Позволяет добывать камень, железо и другие типы руды. Для добычи красного камня, золота и алмазов вам потребуется железная кирка, а для добычи обсидиана — алмазная кирка
Компас	Железные слитки и красный камень		Указывает в сторону вашей исходной точки спауна, но не работает в Нижнем мире и Крае
Лопата	Палки и доски, булыжник, железные слитки, золотые слитки или алмазы		Позволяет выкапывать мягкие блоки (грязь, траву, глину, песок и т. д.) быстрее, чем с помощью рук, а также собирать снежки
Мотыга	Палки и доски, булыжник, железные слитки, золотые слитки или алмазы		Превращает блоки грязи и травы в блоки пашни, подходящей для посадки сельскохозяйственных культур
Наковальня	Блоки железа и железные слитки		Позволяет отремонтировать инструменты, оружие и броню; переименовать предметы, включая метки; применить заклинания из книг, а также объединить заклинания

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Ножницы	Железные слитки		Позволяют собирать листья, паутину, лозу, траву и овечью шерсть, а также срезать натяжную проволоку
Огненный шар	Уголь или древесный уголь, ифритовый порошок и порох*		Как и зажигалка может поджигать объекты, не затрагивая сам огненный шар. Зарядите его в раздатчик, чтобы выстреливать по одному шару за раз. Также обеспечивает фейерверку форму большого шара
Око Края	Жемчуг Края и ифритовый порошок*		Позволяет обнаружить подземелья, подбросив в воздух и идя по его следу. Позволяет собирать жемчуг Края, обмениваясь с жителями деревни или побеждая странников Края
Поводок	Нить и сгусток слизи		Используется для привязывания пассивных мобов (лошадей, коров и т. д.), чтобы предотвратить их разбредание, а также для того, чтобы привести их на новое место, например, на ферму
Топор	Палки и доски, булыжник, железные слитки, золотые слитки или алмазы		Ускоряет сбор древесины и многих других типов блоков
Удочка	Палки и нить		Используется для ловли рыбы и притягивания других мобов
Часы	Золотые слитки и красный камень		Показывают приблизительное время с помощью положения солнца и луны

* Бесформенный рецепт.

A.3. Оружие и защита

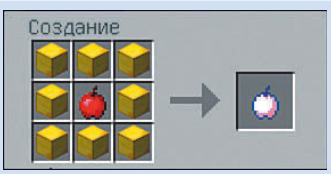
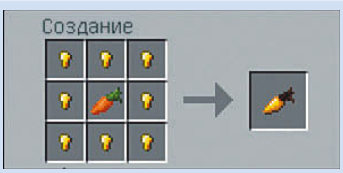
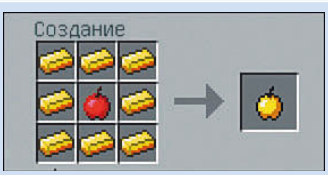
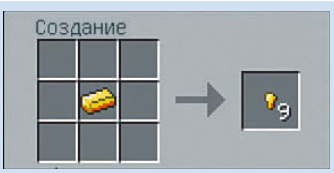
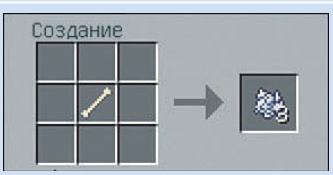
Вам необязательно изучать искусство войны. В следующей таблице представлены все предметы, необходимые как для нападения, так и для защиты. Конкретные стратегии описаны в главе 5.

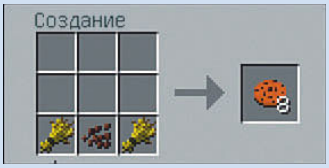
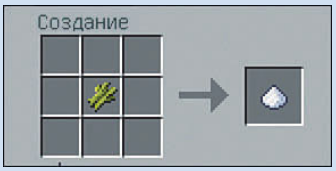
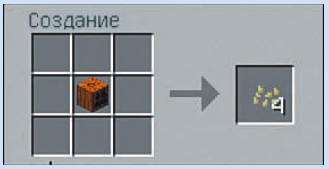
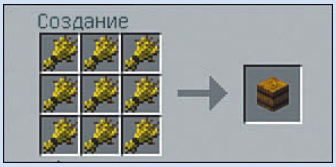
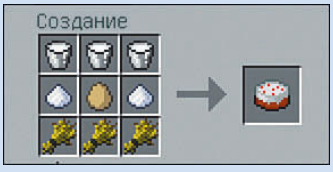
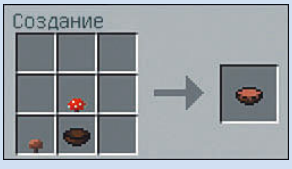
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Ботинки	Кожа, золотые слитки, железные слитки или алмазы		Усиливают защиту от урона на ½–1½ очка в зависимости от используемого материала
Кожа (окрашенная)	Кожаная броня и любая комбинация красителей*		Позволяет окрасить вашу кожаную броню в уникальный цвет
Лук	Палки и нить		Позволяет атаковать мобов с расстояния (требует использования стрел или заклинания «Бесконечность»)
Меч	Палка и доски, булыжники, железные слитки, золотые слитки или алмазы		Позволяет атаковать мобов. Даже использование простейшего деревянного меча гораздо эффективнее, чем размахивание кулаками
Нагрудник	Кожа, золотые слитки, железные слитки или алмазы		Усиливает защиту от урона на 1½–4 очка в зависимости от используемого материала
Поножи	Кожа, золотые слитки, железные слитки или алмазы		Усиливают защиту от урона на 1–3 очка в зависимости от используемого материала
Стрела	Палка, перо и кремень		Используется вместе с луком для дальней атаки мобов
Шлем	Кожа, золотые слитки, железные слитки или алмазы		Усиливает защиту от урона на ½–1½ очка в зависимости от используемого материала

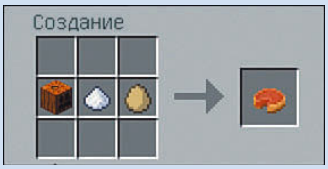
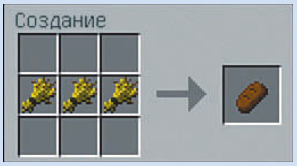
* Бесформенный рецепт.

A.4. Пища и сопутствующие предметы

Игровой мир полон еды, вы можете найти все, начиная с пассивных мобов, например, кур, коров и свиней, и заканчивая тыквой. Все следующие рецепты позволяют превратить появляющиеся естественным образом предметы в нечто более питательное. Их легко создать и носить с собой для поддержания полного индикатора голода, чтобы уровень вашего здоровья оставался максимальным в любой битве с враждебными мобами. Глава 6 дает подробную информацию о выращивании сельскохозяйственных культур, благодаря чему вы можете обеспечить постоянное наличие сырья, а глава 7 поможет вам основать мобоферму.

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Блок арбуза	Арбуз		Обеспечивает способ хранения ломтиков арбуза, однако этот способ не является эффективным, поскольку при разрушении этого блока на сетке крафта получается только 3–7 ломтиков арбуза, а не первоначальные 9. Блоки арбуза также при желании можно использовать в строительстве
Зачарованное золотое яблоко	Яблоко и блоки золота		Изготовление обходится дорого (требуется в общей сложности 72 золотых слитка), однако позволяет восстановить до 15 очков здоровья за 30 секунд, защищает от огня и повышает степень защиты от урона
Золотая морковь	Морковь и золотые самородки		Предоставляет 6 очков голода и целых 14,4 очка сытости, кроме того, используется в качестве ингредиента для зелий. Также применяется для разведения лошадей, ослов и мулов
Золотое яблоко	Яблоко и золотые слитки		Позволяет восстановить 4 очка голода, а также 4 очка здоровья и 4 дополнительных временных сердечка (эффект поглощения). Также может использоваться для исцеления деревенского жителя-зомби и приручения лошадей
Золотой самородок	Золотой слиток		Используется для создания золотой моркови или сверкающего арбуза для приготовления зелий. Вы можете использовать обратный рецепт, поместив 9 золотых самородков для получения золотого слитка
Костная мука	Кость		Позволяет ускорить рост высокой травы, в которой можно обнаружить семена, а также рост других культур. Также используется для создания более светлых оттенков красителя. Вы можете собирать кости убитых скелетов

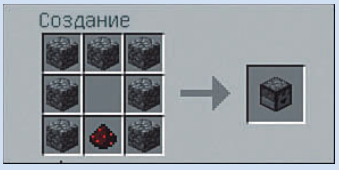
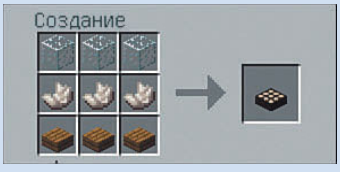
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Миска	Доски		Используется для приготовления тушеных грибов и дойки грибных коров
Печенье	Пшеница и какао-бобы		Позволяет восстановить 2 очка голода
Сахар	Сахарный тростник*		Используется в других рецептах, для производства бумаги и в качестве ингредиента зелий
Семена арбуза	Арбуз*		Позволяют вырастить блок арбуза. Из каждого такого блока можно получить 3–7 ломтиков арбуза, каждый из которых восстанавливает 2 очка голода
Семена тыквы	Тыква*		Позволяют вырастить тыкву для создания Светильника Джека и тыквенных пирогов
Сноп сена	Пшеница		Используется для компактного хранения пшеницы и в качестве пищи для приручения лошадей. Также применяется для декорирования фермы
Торт	Пшеница, сахар, яйцо и молоко		Позволяет восстановить до 12 очков голода, состоит из 6 кусков
Тушеные грибы	Красный и коричневый гриб, миска		Позволяет восстановить 6 очков голода

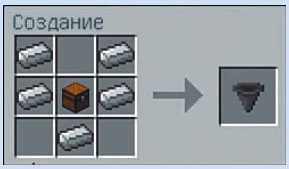
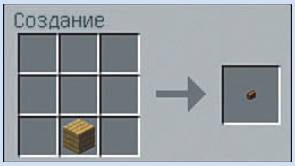
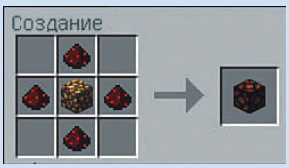
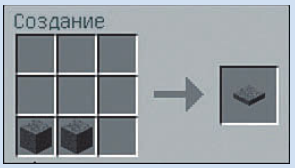
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Тыквенный пирог	Тыква, яйцо и сахар*		Позволяет восстановить до 8 очков голода
Хлеб	Пшеница		Позволяет восстановить 6 очков голода

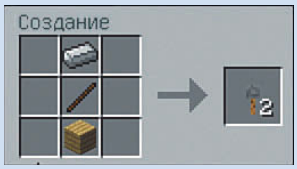
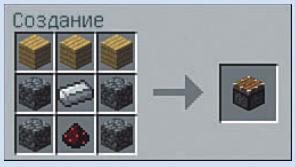
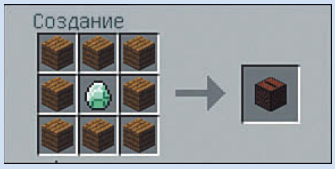
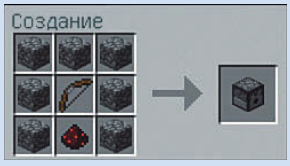
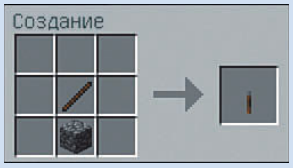
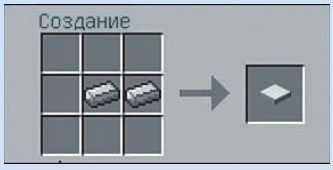
* Бесформенный рецепт.

A.5. Механизмы и красный камень

Возможность механизации, автоматизации и создания электрических систем (из красного камня) в Minecraft придает игре бесконечное очарование. Вы можете объединить перечисленные далее элементы бесконечным количеством способов для получения удивительных результатов. Более полную информацию об автоматизации и красном камне вы можете получить в главах 6 и 9.

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Блок красного камня	Красная пыль		Посылает непрерывный сигнал красного камня и является единственным источником питания, который можно перемещать с помощью поршней, не вызывая повреждений, что делает его удобным рубильником
Выбрасыватель	Булыжник и красная пыль		Выбрасывает предметы, помещенные в его инвентарь, а также может перемещать их вертикально между выбрасывателями
Датчик дневного света	Стекло, кварц Нижнего мира и деревянные полублоки		Испускает сигнал, соответствующий текущему количеству дневного света

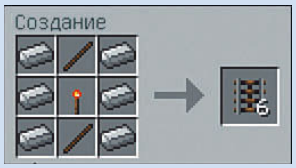
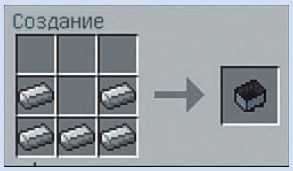
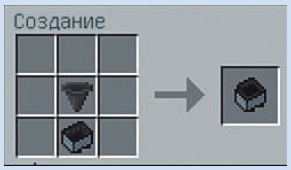
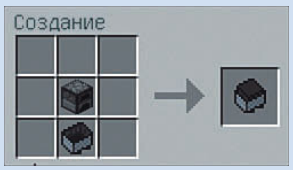
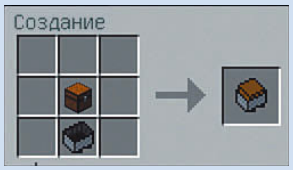
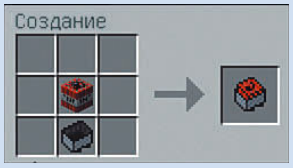
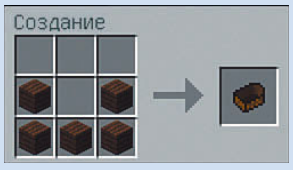
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Загрузочная воронка	Железные слитки и сундук		Перемещает предметы между контейнерами, в том числе помещает топливо в печь и вынимает из печи переплавленные предметы
Кнопка	Доски или камень*		При нажатии посылает сигнал красного камня. (Для получения камня обработайте булыжник в печи)
Компаратор	Камень, красные факелы и кварц Нижнего мира		Сравнивает силу двух сигналов красного камня, выдавая на выходе сигнал в соответствии с используемым режимом сравнения, также может проверять степень наполненности контейнеров
Красный факел	Палка и красная пыль		Является источником постоянного сигнала красного камня, а также работает в качестве преобразователя
Лампа	Красная пыль и светящийся камень		При активации сигналом красного камня является источником сильного освещения
Липкий поршень	Поршень и сгусток слизи		Работает как обычный поршень, но также помещает блоки на их исходную позицию
Музыкальный блок	Доски и красная пыль		Воспроизводит звук при активации сигналом красного камня. Этот звук можно изменять путем щелчка по этому блоку правой кнопкой мыши, а инструмент можно изменять, помещая музыкальный блок на разные материалы
Нажимная плита	Доски или камень		Посылает сигнал красного камня, когда на нее наступает игрок или моб

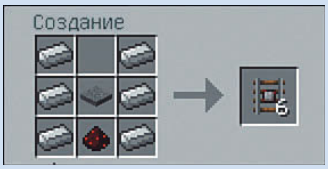
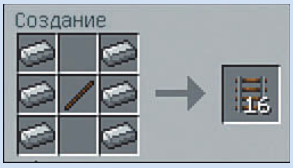
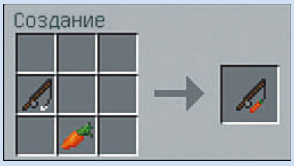
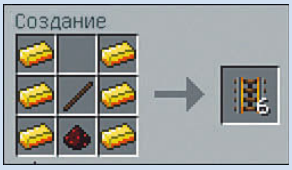
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Натяжной датчик	Железный слиток, палка и доски		Испускает сигнал красного камня, когда нить между двумя датчиками задевает игрок или моб
Повторитель	Камень, красная пыль и красные факелы		Усиливает сигнал красного камня, добавляя задержку
Поршень	Доски, булыжник, красная пыль и железный слиток		Сдвигает блоки и мобов при активации сигналом красного камня
Проигрыватель	Доски и алмаз		Позволяет воспроизводить диски, найденные в сундуках в некоторых подземельях. Диски также выбрасываются, когда крипер погибает от стрелы скелета. (Это сложно, но возможно — просто убедитесь, что вы стоите между ними и отойдите, когда скелет выстрелит)
Раздатчик	Булыжник, красная пыль и лук		Выстреливает любыми предметами, помещенными в его инвентарь, может выливать из ведер воду и лаву
Рычаг	Палка и булыжник		В активном состоянии посылает постоянный сигнал красного камня
Сундук-ловушка	Сундук и натяжной датчик		При открывании посылает сигнал красного камня
Утяжеленная нажимная плита	Железные слитки и золотые слитки		Генерирует сигнал красного камня, чья сила варьируется в зависимости от количества предметов на плите

* Бесформенный рецепт.

A.6. Транспорт

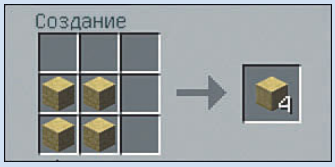
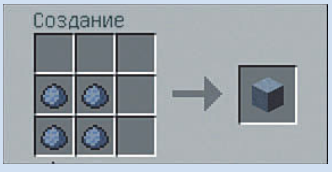
Транспортные системы являются для некоторых игроков главной причиной для игры в Minecraft. В главе 9 вы можете узнать о транспорте все.

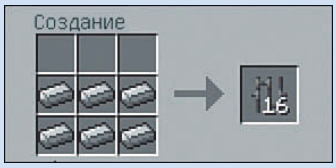
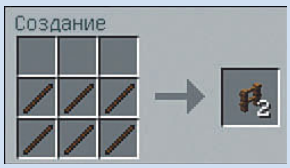
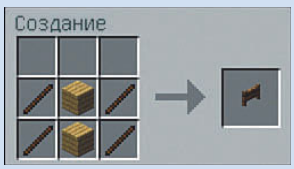
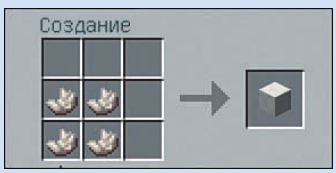
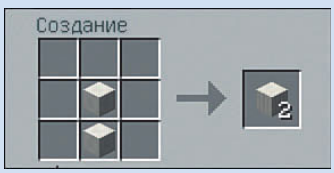
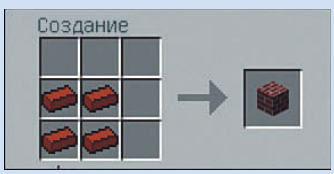
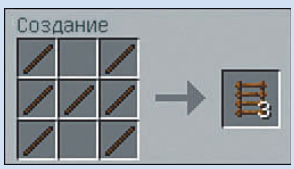
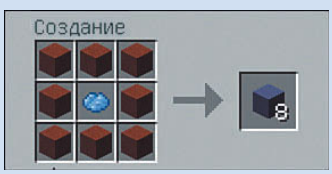
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Активирующие рельсы	Железные слитки, красный факел и палки		Активируют вагонетки с TNT, при этом взрыв будет тем мощнее, чем быстрее движется вагонетка. Также активируют загрузочную воронку в вагонетке, если она есть, и могут выполнить команду с помощью командного блока
Вагонетка	Железные слитки		Позволяет перевозить по рельсам игроков и других мобов
Вагонетка с воронкой	Загрузочная воронка и вагонетка		Позволяет собирать предметы, лежащие на рельсах или в находящихся над рельсами контейнерах, например, в загрузочных воронках или сундуках, и перевозить их в вагонетке в другой контейнер
Вагонетка с печью	Печь и вагонетка		Добавляет источник топлива для создания самодвижущейся вагонетки, которая также может двигать другие вагонетки в любом направлении
Вагонетка с сундуком	Сундук и вагонетка		Позволяет перевозить в вагонетке блоки и предметы
Вагонетка с TNT	TNT и вагонетка		Используется совместно с нажимными рельсами для подрыва динамита
Лодка	Доски		Позволяет быстро передвигаться по воде

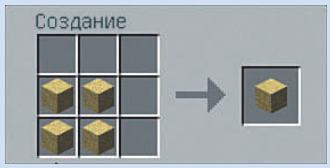
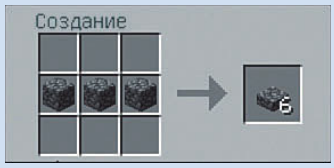
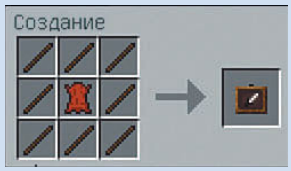
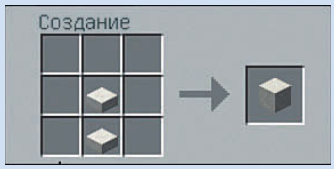
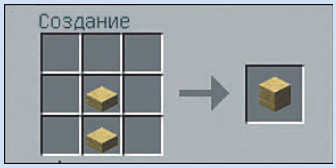
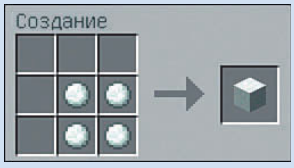
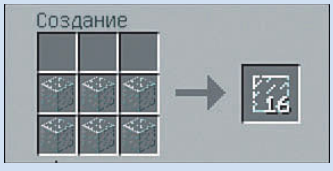
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Нажимные рельсы	Железные слитки, камень, нажимная плита и красная пыль		Передает сигнал красного камня, когда по ним проезжает вагонетка
Рельсы	Железные слитки и палка		Используются для создания путей для вагонеток
Удочка с морковью	Удочка и морковь		Позволяет управлять оседланной свиньей
Энергорельсы	Золотые слитки, красная пыль и палка		Ускоряет движение вагонетки при получении питания от красного камня и замедляет его при отсутствии сигнала

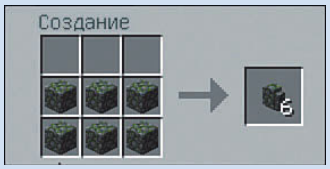
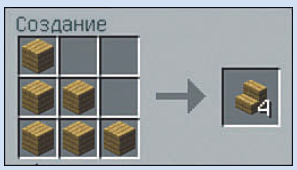
A.7. Строительство

В следующей таблице перечислены все блоки, которые можно создать, однако в строительстве обычно используются эти и другие блоки, добываемые непосредственно в Игровом и Нижнем мирах, где можно найти все, начиная с блоков древесины и булыжника, и заканчивая всем остальным. Вы можете получить подробную информацию о творческих методах строительства в главе 8.

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Гладкий песчаник	Песчаник		Имеет более гладкую текстуру, чем обычный песчаник
Глиняный блок	Глина		Используется в строительстве или для создания обожженной в печи глины. Обычно глину можно обнаружить на мелководье и выкопать с помощью лопаты

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Железные прутья	Железные слитки		Используются для создания барьеров, декоративных окон или вашей собственной тюрьмы для мобов. В отличие от заборов, высота железных прутьев составляет один блок
Забор	Палки или адский кирпич		Используется для создания барьера высотой в 1,5 блока, который не могут преодолеть никакие мобы, кроме пауков и таких прыгающих животных, как лошади
Калитка	Палки и доски		Создает проход в заборе, но может использоваться где угодно. Калитки, как и двери, можно открывать руками или с помощью сигнала красного камня
Кварцевый блок	Кварц Нижнего мира		Используется там, где необходимы белые огнеупорные блоки, когда нельзя использовать белую шерсть
Кварцевый пилон	Кварцевые блоки		Позволяет превратить 2 кварцевых блока в 2 блока с текстурой в вертикальную полоску
Кирпичи	Кирпич, камень или адский кирпич		Получается при обжиге глины в печи. Адский кирпич можно найти в крепостях Нижнего мира
Лестница	Палки		Прикрепляется к вертикальной поверхности для обеспечения возможности подъема и спуска
Обожженная глина (окрашенная)	Обожженная глина и краситель		Используется для строительства и декорирования. Обожженная глина получается путем обжига глиняных блоков в печи

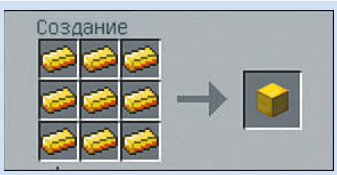
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Окрашенное стекло	Стеклянные блоки и краситель		Используется в строительстве и при изготовлении панелей из окрашенного стекла (в версии Minecraft v1.7 и выше)
Песчаник	Песок		Используется в строительстве. Песчаник применяется в качестве обычного строительного блока, на который не действует гравитация
Полублоки	Доски, булыжник, камень, песчаник, кирпич, адский кирпич, кварцевые блоки и каменные кирпичи		Позволяют получить блок высотой в ½ высоты обычного блока. Используются для создания длинных лестниц и потолочных карнизов, сокрытия проводки из красной пыли, а также во многих других декоративных целях
Рамка	Палки и кожа		Позволяет демонстрировать и хранить любой помещенный в рамку предмет для созерцания и дальнейшего использования
Резной кварцевый блок	Кварцевый полублок		Имеет интересную декоративную текстуру
Резной песчаник	Полублок песчаника		Имеет вид двух больших помещенных друг на друга кирпичей из песчаника
Снежный блок	Снежки		Используется в строительстве и при создании снеговиков. Снежки можно выкопать из снега лопатой
Стеклянная панель	Стекло		Используется для создания оконных стекол. Стекло получается путем обжига песка в печи. Из блоков окрашенного стекла получаются стеклянные панели такого же цвета

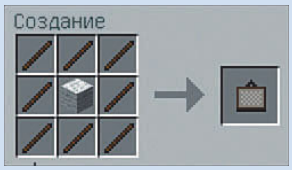
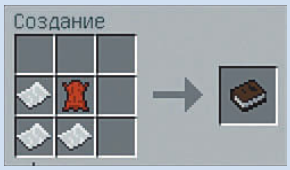
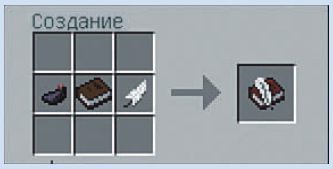
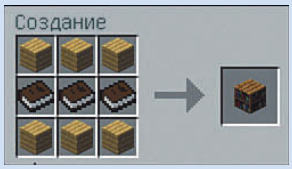
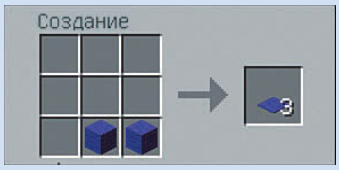
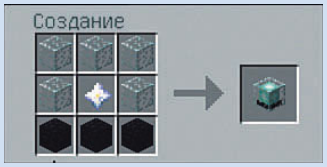
Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Стена из булыжника	Булыжник или замшелый булыжник		Используется в качестве забора и декоративного элемента
Ступенчатая лестница	Доски, булыжник, камень, песчаник, кирпич, адский кирпич, кварцевые блоки и каменные кирпичи		Позволяет подниматься по лестнице без необходимости прыгать. Также используется во многих декоративных целях, например, для создания интересных профилей стен здания

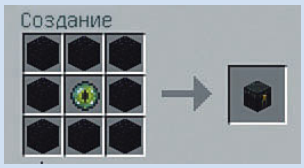
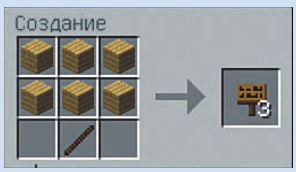
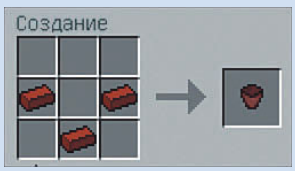
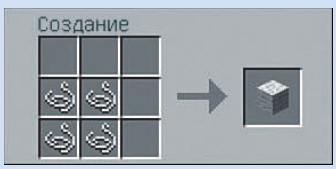
* Бесформенный рецепт.

A.8. Декоративные предметы и прочее

Многие из приведенных в следующей таблице предметов имеют функциональное и декоративное назначение. Вы также можете создать множество других декоративных предметов, например, мебель, фонтаны, комнатные растения и т. д. путем комбинирования нескольких обычных предметов. В версии Minecraft v1.7 также появились новые виды растений, например, розовые кусты, тюльпаны, подсолнухи, пионы и другие растения, которые позволяют придать саду особый вид. Применяя к деревьям ножницы, вы также можете получить разнообразные блоки листвы, которые хорошо подходят как для строительства, так и для декорирования. Дополнительные идеи, касающиеся строительства и декорирования, можно найти в главе 8.

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Блок минерала	Железные слитки, золотые слитки, алмазы, лазурит, изумруды, уголь или красный камень		Обеспечивает способ компактного хранения 9 частей материала. После преобразования в блок в одной ячейке инвентаря или контейнера может храниться эквивалент 576 исходных предметов. Для получения 9 исходных частей поместите блок минерала в сетку крафта
Бумага	Сахарный тростник		Позволяет создавать книги (следовательно, книжные полки и столы зачаровывания), карты и ракеты

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Ифритовый порошок	Стержень ифрита*		Позволяет приготовить различные зелья и требуется для создания Ока Края
Картина	Палки и шерсть		Украсьте стены своего дома произведениями искусства. Поместите картину перед дверью, чтобы создать секретный проход. (Откройте дверь из-за картины и пройдите сквозь нее)
Книга	Бумага и кожа		Позволяет создать книжную полку и усилить эффективность стола зачаровывания
Книга с пером	Книга, перо и чернильный мешок*		Позволяет вам добавить в игру собственный текст. Полезнее всего использовать в режиме «Приключение» или в сетевой игре, а также для хранения собственных заметок
Книжная полка	Доски и книги		Используется в качестве декоративного элемента или для повышения эффективности стола зачаровывания
Ковер	Шерсть		Применяется для декорирования практически любой поверхности. Чтобы создать разноцветные ковры, используйте окрашенную шерсть, непосредственно окрашивая и затем остригая овцу, или окрашивая блок шерсти в сетке крафта
Маяк	Звезда Нижнего мира, стекло, обсидиан		Маяк, помещенный на вершину пирамиды из железных, золотых, изумрудных или алмазных блоков, испускает в небо столб света. В сочетании с драгоценным камнем изумрудом или алмазом, а также с золотым или железным слитком, обеспечивает различные эффекты, связанные с зельями. Звезду Нижнего мира можно получить, победив иссушителя

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Светящийся камень	Светящаяся пыль		Обеспечивает постоянного освещение, которое ярче факела и которое можно использовать под водой. Светящуюся пыль можно добыть в Нижнем мире
Сундук Края	Око края и обсидиан		Поместив предметы в один сундук Края, вы можете получить к ним доступ через другие сундуки Края, расположенные по всему миру, включая все три измерения
Табличка	Доска и палка		Свободно стоящая или прикрепленная к вертикальной поверхности табличка позволяет отображать любой введенный вами текст
Цветочный горшок	Кирпичи		Используется в качестве декоративного элемента. Вы можете посадить в горшок цветы, саженцы, грибы, кактусы, папоротник и даже мертвый куст, а затем установить на любую горизонтальную поверхность
Шерсть	Нить		Используется для создания ковров, кроватей и картин. Вы можете окрасить блоки белой шерсти любым доступным красителем

* Бесформенный рецепт.

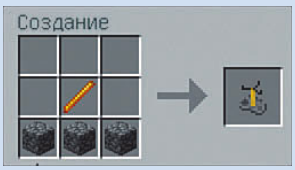
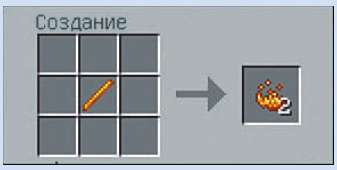
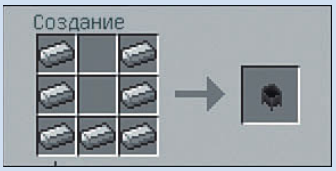
ПРИМЕЧАНИЕ

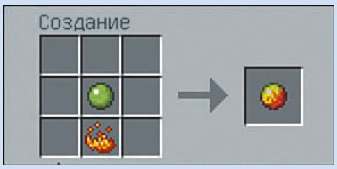
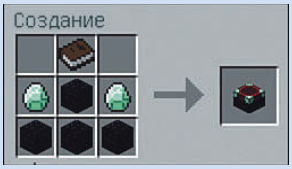
Иссушитель

Иссушитель — это моб, создаваемый игроком. Расположите блоки песка душ в форме буквы «Т» (по аналогии с методом создания снежных и железных големов), а затем поместите над ними три черепа иссушителя. Черепа иссушителя иногда сбрасываются скелетами-иссушителями, обитающими в крепостях Нижнего мира. Иссушителя чрезвычайно трудно победить, однако если вам это удастся, то вы сможете получить звезду Нижнего мира, используемую при создании маяка.

A.9. Наложение чар и приготовление зелий

В приведенной далее таблице перечислены основные предметы, необходимые для наложения чар и приготовления зелий. Эти и другие ингредиенты соединяются на столе зачаровываний или на алхимической стойке для наложения конкретных чар и получения конкретных зелий. Для получения более полной информации обратитесь к главе 10.

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Алхимическая стойка	Булыжник и стержень ифрита		Позволяет сварить зелья
Ифритовый порошок	Стержень ифрита*		Позволяет приготовить различные зелья и требуется для создания Ока Края
Котел	Железные слитки		Используется для наполнения пузырьков водой и смывания краски с кожаной брони. Котел может наполнить водой только три пузырька, поэтому для этой цели, как правило, удобнее использовать созданный поблизости постоянный источник воды
Маринованный паучий глаз	Паучий глаз, сахар и коричневый гриб*		Является основным компонентом зелий с отрицательным эффектом
Пузырек	Стекло		Позволяет хранить воду и зелья
Сверкающий арбуз	Арбуз и золотые самородки		Позволяет приготовить зелья для восстановления здоровья

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Сгусток магмы	Ифритовый порошок и сгусток слизи*		В основном используется для приготовления зелий, защищающих от огня
Стол зачарований	Обсидиан, алмазы и книга		Позволяет зачаровать оружие, инструменты, броню и книги

* Бесформенный рецепт.

A.10. Цвета и красители

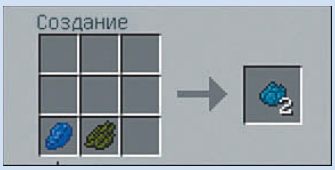
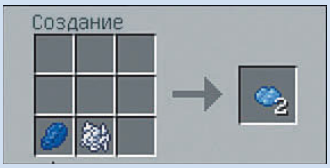
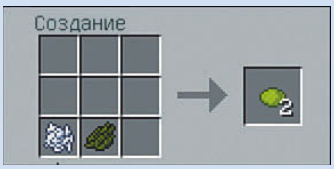
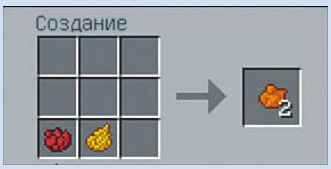
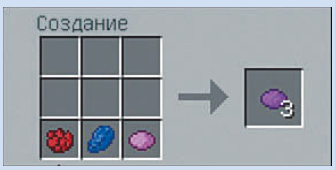
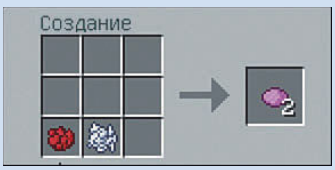
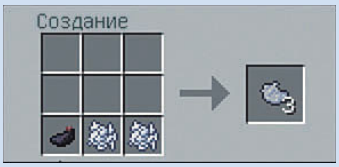
Все перечисленные далее красители могут использоваться для окрашивания шерсти овец, кожаной брони, обожженной глины, стекла, а также для создания цветных фейерверков.

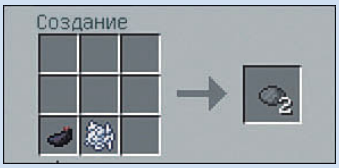
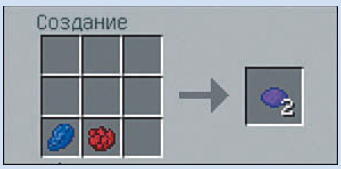
Кроме того, некоторые красители могут являться ингредиентами для других красителей. Многие новые типы цветов в версии Minecraft v1.7 также позволяют быстро создать большую часть красителей. Соберите их во время своих путешествий и опробуйте на верстаке.

В следующей таблице я перечислил все красители, известные на момент написания этой книги до финального релиза v1.7.

Несколько цветов также имеют естественное происхождение и могут применяться непосредственно к целевому объекту на верстаке.

- **Черный.** Используйте чернильные мешки, полученные в результате убийства спрута.
- **Коричневый.** Используйте какао-бобы, собранные путем разрушения плодов какао, растущих в джунглях.
- **Синий.** Добывайте лазуритовую руду в глубоких слоях Игрового мира, чтобы окрасить предметы в синий цвет.
- **Зеленый.** Обработайте в печи блоки кактуса для получения зеленого красителя.

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Бирюзовый краситель	Лазурит и зеленый краситель*		Позволяет окрасить предметы в бирюзовый цвет
Голубой краситель	Лазурит и костная мука или синяя орхидея*		Позволяет окрасить предметы в голубой цвет
Желтый краситель	Одуванчик или подсолнух*		Позволяет окрасить предметы в желтый цвет
Лаймовый краситель	Зеленый краситель и костная мука*		Позволяет окрасить предметы в светло-зеленый цвет. Зеленый краситель можно получить, обработав блок кактуса в печи
Оранжевый краситель	Цвет розы и желтый краситель или оранжевый тюльпан*		Позволяет окрасить предметы в оранжевый цвет
Пурпурный краситель	Фиолетовый и розовый краситель; или лазурит, розовый краситель и цвет розы; лук или сирень*		Позволяет окрасить предметы в пурпурный цвет
Розовый краситель	Цвет розы и костная мука; розовый тюльпан или пионы*		Позволяет окрасить предметы в розовый цвет
Светло-серый краситель	Чернильный мешок и 2 части костной муки; серый краситель и костная мука; Хаустония серая, белый тюльпан или нивяник*		Позволяет окрасить предметы в светло-серый цвет

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Серый краситель	Чернильный мешок и костная мука*		Позволяет окрасить предметы в серый цвет и может использоваться для создания светло-серого красителя
Фиолетовый краситель	Лазурит и цвет розы*		Позволяет окрасить предметы в фиолетовый цвет
Цвет розы	Любой красный цветок, например, роза, красный тюльпан или мак*		Позволяет окрасить предметы в красный цвет

* Бесформенный рецепт.

A.11. Фейерверки

Фейерверки легко делать и весело использовать. При крафте фейерверка сначала создается звездочка. При этом задаются цвета, эффекты и форма взрыва, а затем с помощью дополнительной операции можно добавить эффект смены цвета. Наконец, звездочка соединяется с ракетой.

Существует множество комбинаций ингредиентов, поэтому далее я предоставлю краткое описание и таблицу, содержащую примеры, относящиеся к каждому шагу.

При создании звездочки используется порох и любая комбинация, включающая до 8 красителей. Добавьте один или оба эффекта взрыва при создании звездочки, следующим образом.

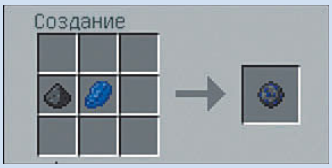
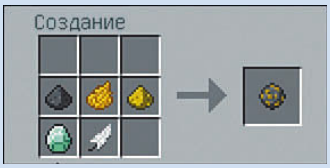
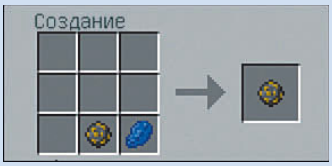
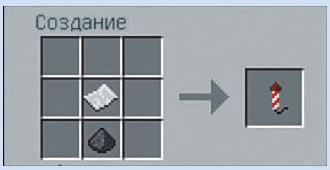
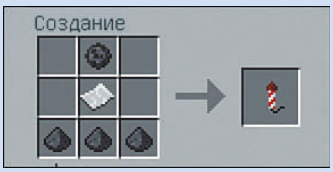
- **След.** Добавьте алмаз в основной рецепт для создания следа из искр при взрыве фейерверка.
- **Мерцание.** Добавьте светящуюся пыль в основной рецепт, чтобы частицы потрескивали до затухания фейерверка.

Добавление еще одного ингредиента в этот рецепт позволяет задать для фейерверка форму, отличную от формы маленького шарика, используемой по умолчанию:

- **Большой шар.** Добавьте огненный шар (см. приложение A.2), чтобы значительно увеличить радиус взрыва фейерверка.
- **Форма звезды.** Добавьте золотой самородок, чтобы задать для взрыва форму звезды.

- **Несимметричный взрыв.** Добавьте перо, чтобы обеспечить эффект случайности.
- **Голова крипера.** Добавьте голову моба (вы можете найти ее в инвентаре в творческом режиме), чтобы взрыв фейерверка имел форму крипера.

При желании вы можете поместить готовую звездочку и любой краситель в сетку крафта, чтобы добавить эффект смены цвета. Затем объедините готовую звездочку с ракетой, чтобы завершить создание фейерверка. Щелкните правой кнопкой мыши по земле в ночное время на открытой площадке для обеспечения лучшего эффекта или загрузите в направленный вверх раздатчик и активируйте его, чтобы запустить фейерверк.

Название	Ингредиенты	Рецепт	Описание
Звездочка	Порох и комбинация, включающая до 8 красителей*		Создает базовую звездочку фейерверка, которая взрывается выбранными цветами
Звездочка с заданным эффектом и формой	Порох, краситель и предметы, необходимые для задания эффекта и формы*		Создает звездочку желтого цвета со следами из искр, эффектом мерцания и несимметричным взрывом
Звездочка с эффектом смены цвета	Звездочка и комбинация, включающая до 8 красителей*		Добавляет в фейерверк эффект смены цвета
Ракета	Бумага и до 3 частей пороха*		Позволяет создать простую ракету, взлетающую в воздух и оставляющую след, но не взрывающуюся. Для увеличения высоты полета добавьте дополнительные части пороха
Ракета с фейерверком	Звездочка, бумага и до 3 частей пороха*		Создает фейерверк с эффектами, включенными в звездочку. Увеличить высоту взрыва можно, добавив больше пороха. 1 или 2 частей пороха, как правило, бывает достаточно, поскольку взрыв, получающийся при использовании 3 частей пороха, довольно сложно увидеть с земли

* Бесформенный рецепт.

Предметный указатель

А

Автоматизированные фермы, 114, 117
  на основе раздатчиков, 122
  питание компонентов, 121, 122
  поршни, 114
  создание, 117
Аирлок, 44, 128
Алмаз
  прочность, 57
Арбуз, 107

Б

Бассейны, 144
Биомы, 24
Блок
  адского камня, 146
  алмаза, 53, 57, 73, 74, 85, 100, 101
  булыжника, 45, 49, 57, 64, 68, 71, 117, 146, 156
  воды, 108, 109, 115, 144, 149
  гравия, 44, 58, 68, 71, 76, 77, 100, 140
  грязи, 31, 44, 45, 58, 68, 71, 76, 77, 106, 112, 153
  досок, 34, 38–40
  древесины, 25, 30, 33, 34, 39, 46, 51, 57, 64, 68, 71, 74
  железа, 56, 57, 65, 73, 74, 76, 85, 96, 102
  золота, 56, 57, 71, 73, 74, 102
  изумруда, 139
  кактуса, 64, 142, 156
  камня, 45, 57, 76
  кирпича, 143, 146
  красного камня, 25, 44, 57, 65, 70, 71, 73, 74, 84, 114, 117
  лазурита, 131
  листвы, 142, 143, 144
  обсидиана, 57, 60, 74, 144, 157
  парящий, 140
  пашни, 106, 108, 110, 113, 115, 117
  песка, 44, 58, 64, 68, 140, 143, 153
  саженец, 33, 34, 142
  стекла, 89, 144, 147, 149, 151, 153
  травы, 106, 110, 111, 113, 115, 117, 143
  угля, 45, 46, 65, 76, 83, 85
  шерсти, 49, 72, 84, 89, 131, 144
Большие биомы, тип мира, 24
Броня, 34, 101
  для лошади, 133
  покраска кожанной, 103
  создание, 102
  статус, 53
Быстрый доступ к инвентарю, 54

В

Ведро лавы, 46
Верстак
  создание, 36
  создание инструментов, 38
Ветвистые шахты, 82
Винтовая лестница, 80
Вода, 118
  бассейн, 144
  бесконечный источник, 110
  водный комбайн, 121
  вытеснение, 148
  источник, 151
  полив культур, 113
  пруды, 144
  фонтаны, 144
Водный комбайн, 121

Возрождение, 26
Волки, 128
  уровень здоровья, 129
Враждебные мобы, 60
  зомби, 60
  криперы, 61
  пауки, 61
  скелеты, 60
  слизни, 61
Выбор культуры, 105
Выживание, режим, 25
  уровни сложности, 25

Г

Гнилое мясо зомби, 88
Грибные коровы, 128

Д

Дверь, 148
  железная, 44
  установка, 45
Движение, 32
Декоративные блоки, 71
Деревянная лестница, 78
Древесина, 33
  прочность, 57
Древесный уголь, 46

Е

Езда верхом, 131, 134

Ж

Железные големы, 96
Железо
  прочность, 57
Жемчуг Края, 94
Животные, 126
  волки, 128
  враждебные мобы и безопасность, 129
  вьючные, 131
  грибные коровы, 128
  езда на, 131, 134
  коровы, 128
  кошки, 128
  куры, 128
  лошади, 128
  мулы, 128
  овцы, 128
  ослы, 128
  оцелоты, 128
  поводок, 129
  приручение, 126
  разведение, 126, 130
  свиньи, 128
Живые изгороди, 143

З

Защита периметра, 153
  ловушки для мобов, 155
  ров, 153
Земледелие, 105
  автоматизированные фермы, 114
  бесконечный источник воды, 110
  водный комбайн, 121
  выбор культуры, 105
  выращиваение пшеницы, 105
  комбайн из липких поршней, 120
  костная мука, 111
  поднятые грядки, 112
  полив культур, 113
  поршневой комбайн, 118
  поршни, 114
  сбор культур, 123
  семена, 106
  создание фермы, 108
  характеристики культур, 106
  хождение по засеянному полю, 112
Зерно (сид), 26
Золото
  прочность, 56
Зомби, 60, 87
  борьба с, 87
  гнилое мясо, 88

И

Игровой мир, 31
Игровые режимы, 25

Измерения мира Minecraft, 31
  Игровой мир, 31
  Край, 31
  Нижний мир, 31
Инвентарь, 33, 34
  атака мобов при открытом, 37
  броня, 34
  быстрый доступ к, 54
  в творческом режиме, 70
  открытие, 34
  сетка крафта, 34
  стопки (стеки), 35
  ячейки, 34
  ячейки быстрого выбора, 34
  ячейки для хранения, 35
Индикатор HUD, 26, 33, 52, 132
Инструменты
  износ, 58
  совершенствование, 56
Интерьер, 140
  бассейн, 144
  живые изгороди, 143
  камины, 146
  картины, 144
  книжные полки, 145
  комнатные растения, 142
  кровать, 142
  обеденный стол, 142
  полы, 145
  пруды, 144
  рамки, 144
  сетки, 145
  стулья, 141
  таблички, 141
  тумбочка, 142
  фантастические деревья, 144
  фонтаны, 144

К

Какао-бобы, 107
Камень
  прочность, 57
Камины, 146
Карта, 144
Картины, 144
Картофель, 107
Кирка
  создание, 39
Книжные полки, 145
Комнатные растения, 142
Компас, 65
Коренная порода, 55, 57, 75
Коровы, 64, 128
Костная мука, 65, 111
Кошки, 128
Край, 31
Краситель, 103, 131
Красная пыль, 145
Красный камень (Редстоун), 71
Крафтинг
  ускорение процесса, 42
Кремень, 100
Криперы, 61, 92
Критический удар, 97
Кровать, 142
  обновление точки спауна, 49
  создание, 48
  установка, 49
  шерсть, 49
Крыша, 68
Куры, 64, 128

Л

Лава, 77
Лазурит, 131
Лестницы
  винтовая, 80
  деревянная, 78
  прямая ступенчатая, 80
Липкие поршни, 115, 120
  создание, 120
Лопата, 58
Лошади, 128
  броня для, 133
  езда на, 131
  пища для, 132
Лук, 98

М

Minecraft
  версии, 15
  генерация мира, 24
  демо-версия, 15
  загрузка, 18
  запуск, 20
  лаунчер, 19
  начало новой игры, 22
  покупка, 18
  регистрация, 16
  чит-коды, 23
  элементы управления, 27
Место для строительства укрытия, 67
Меч, 97
  создание, 98
Мобофермы, 126
  план, 128
Мобы, 26
  виды, 26
  волки, 128
  враждебные, 60, 129
  грибные коровы, 128
  коровы, 128
  кошки, 128
  куры, 128
  ловушки для, 155
  лошади, 128
  мулы, 128
  нейтральные, 126
  овцы, 128
  ослы, 128
  охранники, 95
  оцелоты, 128
  пассивные, 126
  поводок, 129
  приручение, 126
  разведение, 126, 127, 130
  свинозомби, 94
  свиньи, 128
Мобы-охранники, 95
  железные големы, 96
  снеговики, 95
Молоко
  при пищевом отравлении, 66
Морковь, 107
Мотыга, 110
Мулы, 128, 131, 132

Н

Наездники, 92
Нажимная плита, 123, 142, 156
Нижний мир, 31
Нить, 89
Ножницы, 145

О

Обеденный стол, 142
Обсидиан, 74
Овцы, 128
  шерсть, 49, 131
Озеро лавы, 77
Опыт, 53
Ориентирование, 65
Освещение пещер, 68
Ослы, 128, 131, 132
Оцелоты, 128

П

Пакеты ресурсов, 138
Палки
  создание из блоков досок, 38
Парящие блоки, 140
Пассивные мобы, 64
Пауки, 61, 89
  большие, 89
  глаза, 89
  защита от, 89
  нить, 89
  пещерные, 91
  размер, 89
Паутина, 145
Пашня, 110
Периметр
  защита, 153

Печь
переплавка материалов, 47
создание, 45
топливо, 46
Пещеры
освещение, 68
Пищевое отравление
лечение, 66
Подводник, заклинание, 152
Подводное дыхание, заклинание, 152
Подводное строительство, 147
заклинания, 152
необходимые предметы для, 147
процесс, 147, 148, 151
свет, 150
точка спауна, 148
Подземная ферма
создание, 124
Покраска кожи, 103
Поршневой комбайн, 118
липкие поршни, 120
Поршни, 114
земледелие и, 114
комбайн на основе, 118
комбайн на основе липких, 120
липкие, 115
установка, 118
Приготовление пищи, 66
Приключение, режим, 25
Прочность материала, 56
алмаз, 57
древесина, 57
железо, 57
золото, 56
камень, 57
Пруды, 144
Прямая ступенчатая лестница, 80
Пшеница, 67, 105, 107
инструмент для сбора, 111

Р

Разведение мобов, 127
Раздатчик, 122
автоматизированные фермы на основе, 122
установка, 123
Размеры мира Minecraft, 24
Рамки, 144
Распределение руд, 75
Режим
Выживание, 25
Приключение, 25
Творческий, 25
Хардкор, 25
Ресурсы
сбор, 52
Рыба, 66, 134
Рыбалка, 66, 134
в дождь, 135
на лодке, 135
удочка, 135

С

Сахар, 132
Сахарный тростник, 107
сбор, 123
Сбор ресурсов, 52
Свет, 46
включение и выключение, 142
источники, 148
под водой, 150
Светильник Джека, 148, 150
Светящийся камень, 148, 150
Свинозомби, 94
Свиньи, 64, 128
езда на, 134
Сгусток слизи, 94, 120
Седло, 131
Семена, 106
Сетка, 145
Сетка крафта, 34
Сид (зерно), 26
генерация мира с помощью, 26
обмен, 27
Скелеты, 60, 90
использование костей, 65
Слизни, 61, 93
сгусток слизи, 94
Слои, 75
Снеговики, 95
Спаун, 26

Спаунер, 91
Способы разработки шахты, 82
Стандартный, тип мира, 24
Статус брони, 53
Стекло
  пауки, 89
  создание, 153
Стопки (стеки), 35
Странники Края, 60, 94
Стрелы, 91, 98
Стрельба из лука, 100
Строительные блоки, 70
Строительные материалы, 64
Строительство, 137
  защита периметра, 153
  ловушки для мобов, 155
  надземное, 140
  пакеты ресурсов, 138
  парящие блоки, 140
  подводное, 147
  подходы, 139
  сетевая игра и, 139, 140
  толщина стены, 156
  украшение интерьеров, 140
Стулья, 141
Сундук, 59, 132
  Края, 60
  погрузка, 134
  подключенный, 60
  размер, 59
  создание, 59
Суперплоскость, тип мира, 24

Т

Таблички, 141
Творческий, режим, 25
Тип мира
  Большие биомы, 24
  Стандартный, 24
  Суперплоскость, 24
Топор
  создание, 38
Торт, 66
Тумбочка, 142
Тыква, 107

У

Уголь, 45
  древесный, 46
Удочка
  создание, 135
Укрытие
  создание, 40
Уровень голода, 54, 63
  бег и, 63
  здоровье и, 63
  значения , 62
  управление, 62
Уровень здоровья, 53
Уровень кислорода, 54
Уровни сложности, 25
  Легкая, 26, 43, 63
  Мирная, 25, 61
  Нормальная, 26
  Сложная, 26
Урожай, 64
Установка дверей, 45

Ф

Факел, 85, 155
  создание, 47
  установка, 47
Фантастические деревья, 144
Фонтаны, 144

Х

Характеристики культур, 106
  арбуз, 107
  какао-бобы, 107
  картофель, 107
  морковь, 107
  пшеница, 107
  сахарный тростник, 107
  тыква, 107
Хардкор, режим, 25
Хлеб, 67

Ч

Чит-коды, 23

Ш

Шахты
  безопасность во время разработки, 84
  способы разработки, 82
Шелковое касание, заклинание, 145
Шерсть, 49, 131

Э

Экран отладки, 55, 65

Я

Яблоко, 33, 64, 132
  золотое, 66, 71
Ячейки быстрого выбора, 34
Ячейки для хранения, 35

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Научно-популярное издание

ПОДАРОЧНЫЕ ИЗДАНИЯ. КОМПЬЮТЕР

Стивен О'Брайен

MINECRAFT
Полное и исчерпывающее руководство
(орыс тілінде)

Директор редакции *Е. Капьёв*
Ответственный редактор *В. Обручев*
Художественный редактор *П. Петров*

ООО «Издательство «Э»
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел. 8 (495) 411-66-86; 8 (495) 956-39-21.

Өндіруші: «Э» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй.
Тел. 8 (495) 411-68-86; 8 (495) 956-39-21.
Тауар белгісі: «Э»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-89/90/91/92, факс: 8 (727) 251 58 12 вн. 107.
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайтта Өндіруші «Э»

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Э»

Өндірген мемлекет: Ресей
Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 13.07.2015.
Формат 84x108 $^{1}/_{16}$. Печать офсетная. Усл. печ. л. 31,92.
Тираж 3000 экз. Заказ

В электронном виде книги издательства Эксмо вы можете купить на **www.litres.ru**

ЛитРес:
один клик до книг

Оптовая торговля книгами Издательства «Э»:
142700, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное,
Белокаменное ш., д. 1, многоканальный тел.: 411-50-74.

По вопросам приобретения книг Издательства «Э» зарубежными оптовыми покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж
International Sales: International wholesale customers should contact Foreign Sales Department for their orders.

По вопросам заказа книг корпоративным клиентам, в том числе в специальном оформлении, *обращаться по тел.: +7 (495) 411-68-59, доб. 2115/2117/2118; 411-68-99, доб. 2762/1234.*

Оптовая торговля бумажно-беловыми и канцелярскими товарами для школы и офиса:
142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2,
Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс: +7 (495) 745-28-87 (многоканальный).

Полный ассортимент книг издательства для оптовых покупателей:
В Санкт-Петербурге: ООО СЗКО, пр-т Обуховской Обороны, д. 84Е.
Тел.: (812) 365-46-03/04.
В Нижнем Новгороде: 603094, г. Нижний Новгород, ул. Карпинского, д. 29, бизнес-парк «Грин Плаза». Тел.: (831) 216-15-91 (92/93/94).
В Ростове-на-Дону: ООО «РДЦ-Ростов», пр. Стачки, 243А.
Тел.: (863) 220-19-34.
В Самаре: ООО «РДЦ-Самара», пр-т Кирова, д. 75/1, литера «Е».
Тел.: (846) 269-66-70.
В Екатеринбурге: ООО«РДЦ-Екатеринбург», ул. Прибалтийская, д. 24а.
Тел.: +7 (343) 272-72-01/02/03/04/05/06/07/08.
В Новосибирске: ООО «РДЦ-Новосибирск», Комбинатский пер., д. 3.
Тел.: +7 (383) 289-91-42.
В Киеве: ООО «Форс Украина», г. Киев,пр. Московский, 9 БЦ «Форум».
Тел.: +38-044-2909944.

Полный ассортимент продукции Издательства «Э» можно приобрести в магазинах «Новый книжный» и «Читай-город».
Телефон единой справочной: 8 (800) 444-8-444.
Звонок по России бесплатный.

В Санкт-Петербурге: в магазине «Парк Культуры и Чтения БУКВОЕД»,
Невский пр-т, д.46. Тел.: +7(812)601-0-601, www.bookvoed.ru/

Розничная продажа книг с доставкой по всему миру.
Тел.: +7 (495) 745-89-14.

MINECRAFT™

MINECRAFT – это БОЛЬШЕ, чем просто игра. Это альтернативная вселенная, в которой можно создавать, исследовать, выживать, искать приключения, вступать в схватки и в конце захватить сокровища самого Дракона Края. Но туда не надо входить в одиночку – с собой надо прихватить опытного проводника, который всегда будет вам помогать – начиная с того, как пережить первую ночь, и заканчивая тем, как устанавливать моды и создать свой собственный сервер для игры в Minecraft с друзьями!

Вы узнаете все о ремеслах и добыче ресурсов, о пещерах и животных, о дружелюбных и враждебных мобах, о фермах и деревнях. Вы освоите хитрые приемы крафта множества необходимых вещей, ведения поединков, окажетесь в подземельях тайных храмов, создадите заклинания немыслимой силы, научитесь выживать там, куда не каждый осмелится отправиться, а также создавать бесчисленное количество собственных миров Minecraft.

- СОБИРАЙТЕ РЕСУРСЫ, СОЗДАВАЙТЕ ИНСТРУМЕНТЫ, СТРОЙТЕ УКРЫТИЯ
- ВОЗЬМИТЕ СВОЮ КИРКУ И ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ ДОБЫВАТЬ ЖЕЛЕЗНУЮ РУДУ, ЗОЛОТО, АЛМАЗЫ И КРАСНЫЙ КАМЕНЬ
- СПАСАЙТЕСЬ БЕГСТВОМ ОТ 14 ТИПОВ ВРАЖДЕБНЫХ МОБОВ (ИЛИ УЗНАЙТЕ, КАК ИХ ПОБЕДИТЬ)
- ПРИРУЧИТЕ МОБОВ И СОЗДАЙТЕ АВТОМАТИЗИРОВАННЫЕ ФЕРМЫ
- ВАРИТЕ ЗЕЛЬЯ ДЛЯ ИСЦЕЛЕНИЯ, ОБРЕТЕНИЯ СУПЕРСПОСОБНОСТЕЙ И ПОБЕДЫ НАД ВРАГАМИ
- ПРЕВРАТИТЕ СВОЕ УБЕЖИЩЕ ВО ДВОРЕЦ (ИЛИ СЕКРЕТНУЮ ПОДВОДНУЮ БАЗУ)
- СОЗДАВАЙТЕ НОВЫЕ МИРЫ И ОСВАИВАЙТЕ ИСКУССТВО ТЕРРАФОРМИРОВАНИЯ
- РАСКРОЙТЕ СЕКРЕТЫ УСТРОЙСТВ ИЗ КРАСНОГО КАМНЯ И СОЗДАВАЙТЕ УДИВИТЕЛЬНЫЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ СИСТЕМЫ
- ПОБЫВАЙТЕ ВО ВСЕХ ТРЕХ ИЗМЕРЕНИЯХ MINECRAFT, ВКЛЮЧАЯ НИЖНИЙ МИР И КРАЙ
- ПОЗНАЙТЕ МОДЫ, КОТОРЫЕ ВЗОРВУТ ВАШ МОЗГ
- ДОБАВЛЯЙТЕ НОВЫХ СУЩЕСТВ И МОДОВ
- ИССЛЕДУЙТЕ МИРЫ ВМЕСТЕ С ДРУЗЬЯМИ ПО СЕТИ
- ИГРАЙТЕ В MINECRAFT НА ВСЕВОЗМОЖНЫХ ПЛАНШЕТАХ, СМАРТФОНАХ И ПРИСТАВКАХ

ISBN 978-5-699-83318-4